AÑO XV - TERCERA ÉPOCA - Número 50

INCLUYE CD-ROM

650 PTAS/3,91€

MICRO manía

Sólo para adictos

HOBBY PRESS

www.hobbypress.es/MICROMANIA

PATAS ARRIBA

Railroad Tycoon II

Sube al tren del éxito

AVANCE ESPECIAL

3Dfx Voodoo 3

El futuro ya está aquí

INFORME

Rage Software

Una compañía revolucionaria

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Vértigo sobre dos ruedas




SILVER

S u m a

Año XV - Tercera época - Número 50 - Marzo 1999

15. LÍNEA DIRECTA
TIM CHANEY

Tim Chaney, presidente de VIE, nos cuenta, en exclusiva, qué es lo que ha pasado con Virgin Interactive después de la compra por parte de Electronic Arts de uno de sus sellos de más prestigio en Estados Unidos –Westwood Studios–, y cuál es el futuro que le espera. Tras varios meses de dudas e incertidumbres, por fin se comienza a vislumbrar la luz al final del túnel, con una renovada empresa que pretende rencacer de sus propias cenizas, como el Ave Fénix.





28. AVANCE ESPECIAL
VOODOO 3

Acudimos la presentación oficial de la nueva tecnología de 3Dfx –Voodoo3–, que recogemos en estas páginas. Además, hablamos con Toni Tamasi, Director de Marketing de la compañía.



34. INFORME ESPECIAL
RAGE

La compañía Rage, hasta hace poco más de un año desconocida, parece que va a dar guerra a las grandes del sector. Por ello, hemos preparado un reportaje en el que presentamos los principales proyectos que tienen en desarrollo.







Aunque, aparentemente, en el mundo de los videojuegos queda poco por inventar, siempre llega una compañía que saca al mercado un título que tira por tierra esta afirmación. Tal es el caso de la portada de este mes, «Superbike World Championship». Desarrollado por Milestone, este juego tiene mucho que decir en el campo de la simulación deportiva; un programa de motos de alta cilindrada que seguro pondrá los pelos de punta hasta a los menos fanáticos.

Pero como no sólo de un programa podemos vivir todos los adictos a los videojuegos, en páginas interiores encontraréis un amplísimo repaso a la actualidad del último mes. Comenzamos con una entrevista en exclusiva con Tim Chaney, máximo responsable de la compañía Virgin Interactive Entertainment, que nos cuenta hacia dónde se dirige el futuro de esta compañía, y cuáles son sus retos.

Seguimos con un reportaje especial sobre todos los productos que tiene en desarrollo una compañía que hace sólo un año era totalmente desconocida y que se lanzó al estrellato con «Incoming», un título que revolucionó el concepto de gráficos 3D. Nos referimos a Rage, y a la fuerza con que ha entrado en este mercado, dispuesta a hacerse un hueco entre las más grandes. Pero como todo juego que se precie de aprovechar las últimas tecnologías 3D tiene que echar mano del hardware disponible, también podréis encontrar un avance sobre el próximo lanzamiento que 3Dfx va a hacer de su nuevo chip, Voodoo3, y que montará en sus propias tarjetas.

Y, como siempre, las secciones habituales cargadas de la más rabiosa actualidad, como las Previews, con títulos como «Driver», «Silver» o «Shogun», o los Puntos de Mira, con «Resident Evil 2» o «Rollcage», entre muchos otros.

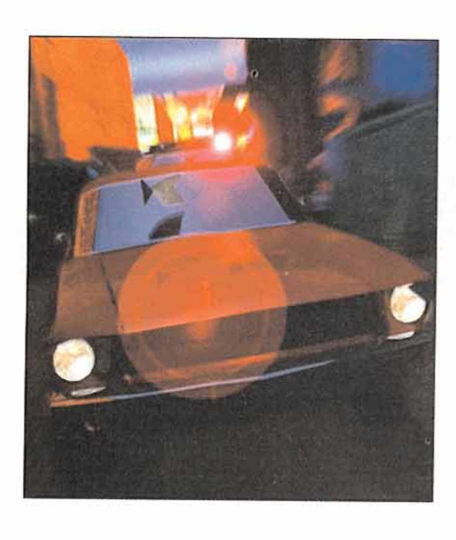
Y como colofón a este número de Marzo, para todos aquellos que disfrutáis de las delicias del negocio de los transportes ferroviarios, una guía sobre «Railroad Tycoon II» para aprovechar a tope las posibilidades del juego.

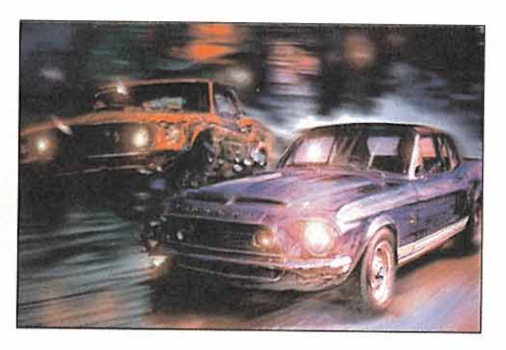
Además, junto con este número, encontraréis un suplemento especial con soluciones de aventuras como «RedJack», «The Feeble Files», «China», «Nightlong» y «Ring». Ahí es nada.

Sólo nos queda emplazaros al mes que viene, en el que volveremos, como siempre, con mucha, mucha actualidad y nuevas sorpresas.

r i o 

650 ptas. (IVA incluido) 3,91 €





52 PREVIEW
DRIVER

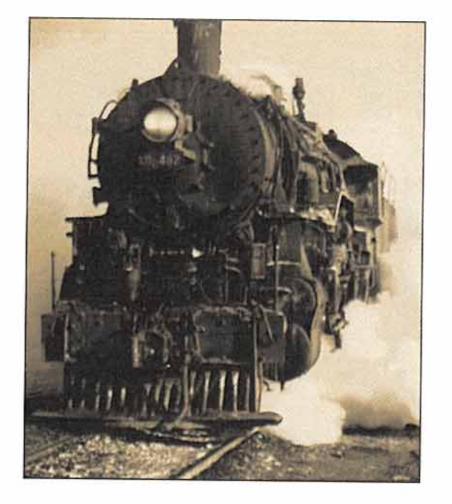
Los creadores de las dos partes de «Destruction Derby», Reflections, han vuelto a la carga con un arcade de carreras –su género favorito, y en el cual han demostrado su maestría–, que promete llevar el concepto pilotar coches más allá de lo que se conocía hasta ahora. Su propuesta es «Driver», y su meta augura nuevos tiempos para el género.

98. PUNTO DE MIRA
SUPERBIKES WORLD CHAMPIONSHIP

Millestone viene a demostrar con «Superbike World Championship» que no sólo de simuladores de automóviles viven los aficionados. Unos gráficos de impresión, una jugabilidad exacerbada y un realismo extremo son sus notas dominantes, lo que demuestra que no todo está dicho en el terreno de los simuladores. Para los fanáticos de las motos, y para los no tan fanáticos.







146. PATAS ARRIBA
RAILROAD TYCOON II

Todos aquellos que estén encandilados con este programa de Pop Top y Take 2, deben estar de enhorabuena, ya que en estas páginas podrán descubrir las estrategias a seguir para triunfar en la tan difícil tarea de crear una red de trenes como es debido.



Director
Domingo Gómez
Directora Adjunta
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo
Filmación
Roberto Cela, Constantino Fernández

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco J. Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez, Luis A. González, David E. García, Conchita Araluce, Eva García
CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Santiago Erice, Rafael Rueda, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón Ventura y Nieto, Sol Tomás, Anselmo Trejo, Juan José Vázquez

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Director General
Karsten Otto

Subdirectores Generales
Rodolfo de la Cruz
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Tito Klein

Director Editorial
Domingo Gómez

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mamen Perera

MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad <mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad <dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena** <jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99 / Fax: 91 654 86 92

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30

Impresión **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

Depósito legal: M-15.436-1985

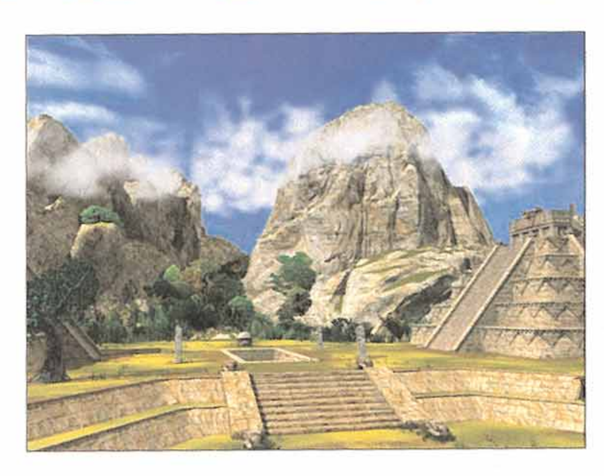
HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER

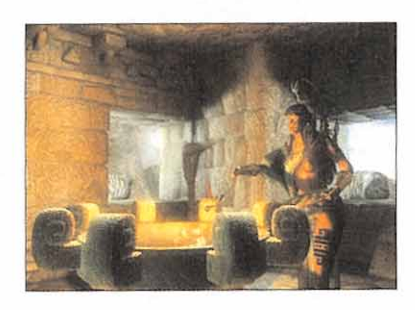


Circulación controlada por 

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Continúa la aventura





Cryo anuncia que en breves fechas esta previsto el lanzamiento de «Atlantis II», continuación de uno de los juegos que mejor han representado el potencial de la tecnología Omni 3D, y que contará en este sentido con numerosas innovaciones y mejoras. Por supuesto, el uso de imagen renderizada sigue siendo una de las bases de «Atlantis II» –al igual que de muchos otros títulos de la compañía–, pero sobre todo se ha pretendido mejorar la jugabilidad, utilizando para ello una estructura no lineal, a diferencia de «Atlantis». El protagonista, un descendiente del héroe del primer juego, tendrá que recorrer lugares como Irlanda, el Tíbet, Yucatán, Australia, etc.

Para coleccionistas





Coktel y Blizzard ponen a la venta en nuestro país una serie de figuras, dedicadas especialmente a todos los coleccionistas de estas joyas en miniatura, basadas en los personajes de «Starcraft». Todas las razas presentes en el juego, y algunos ejemplares diseñados como ediciones especiales, serán lanzadas en breve al mercado.
Se trata de unos modelos de extraordinaria calidad en su diseño, fabricación y detalle, que entusiasmarán a los aficionados a los títulos de Blizzard.

Enigma Marzo 99

En busca del millón

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón.

CONCURSO HAMMER

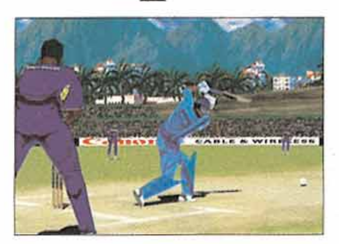
Los ganadores del concurso Hammer, premiados con un juego «Tie Break», son los siguientes:

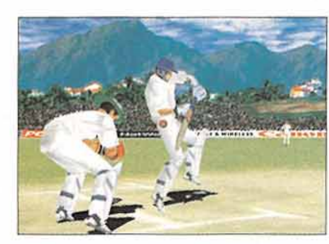
Salvador Ortega Pérez. **Sevilla**
Gonzalo Requejo Matarranz. **Valladolid**
Jon Urreta del Campo. **Guipúzcoa**
Alberto García Pérez. **Madrid**
Daniel Esteban Andreu. **Teruel**
José Manuel Bermejo García. **Sevilla**
Raúl Martín Marín. **Córdoba**
Juan J. Alfageme Berthaut. **Asturias**
Pablo Muñoz Julve. **Valencia**
Aitor Gómez Menéndez. **Asturias**
Jonathan Blanco Arias. **Asturias**
César García Sánchez. **Pontevedra**
Alfonso Soto Calderón. **Málaga**
Alfonso Jiménez Prieto. **Ávila**
Diego Aparicio Ramos. **Salamanca**
Rubén Doblas Moreno. **Zaragoza**
Aitor Zubitur Sasturáin. **Cáceres**
Ricardo Villa Fuertes. **Zaragoza**
Diego San Valeriano Galán. **Madrid**
Juan Pedro Vigueras Guillén. **Murcia**
Lorenzo Delgado Pedrero. **Badajoz**
Javier Martínez Martínez. **Madrid**
José Luis López Ramos. **Granada**
Enrique Sánchez Alonso. **Salamanca**
Juan Pindado García. **Barcelona**

Y la lista siguiente corresponde a los ganadores, también del concurso Hammer, de un juego «Snow Wave»:

Juan José Muñoz Franco. **Madrid**
Guilermo Oriol Pantoja. **Barcelona**
Santiago Gómez GArcía. **Cuenca**
Ibon Zabala Ormazabal. **Guipúzcoa**
Javier Villena Pulgar. **Madrid**
Jairo Díaz Ferreiro. **Lugo**
Hugo Gómez Fernández. **Valladolid**
José Ignacio Peinado Pérez. **Jaén**
David Albizu Airas. **Álava**
Adrián Salmerón Simó. **Murcia**
Mariano Caballero Hernández. **Murcia**
Patricia Núñez Herrero. **Palencia**
Jesús Fernández Aguilera. **Granada**
José A. Molins González. **Zaragoza**
Jorge Payas Arberas. **Vizcaya**
Andrés José García Rodríguez. **Almería**
Christian Marmolejo Gómez. **Sevilla**
Manuel Gil Mediavilla. **Burgos**
Francisco Javier Escobar Tomé. **Málaga**
Daniel López Garrido. **Orense**
Alfredo Bustamante Bueno. **Cantabria**
Eduard Román Calleja. **Barcelona**
Antonio Aguilar Mateo. **Sevilla**
José Manuel Saavedra Martínez. **Navarra**
Miguel Ángel Soto López. **Almería**

Deportes exóticos







No es que el cricket sea, exactamente, un deporte desconocido, pero fuera del ámbito de los países de la Commonwealth tiene muy poco nombre. Este hecho, sin embargo, no ha sido obstáculo para que Codemasters se haya puesto manos a la obra al realizar la nueva versión de su «Brian Lara Cricket», que saldrá a la venta en breve. Pese a la particular temática del juego, lo cierto es que en cuanto a técnica y ambientación está fantásticamente realizado, y posee numerosos detalles de calidad.

Si hasta ahora los juegos deportivos no os atraían demasiado, puede que ésta sea la ocasión perfecta para aficionarse a algo lo bastante "exótico" como para no resultar parecido a muchos otros títulos disponibles en el mercado.

Publicidad interactiva

El pasado 28 de Enero en el Casino de Madrid se presentó la campaña de soporte técnico de publicidad que, a través de Internet, tiene previsto desarrollar XMedia, una joven compañía que apuesta por las más vanguardistas tecnologías como el medio y soporte de las nuevas estrategias publicitarias para todo tipo de consumidores. Entre otras empresas, XMedia se hace cargo de la contratación de publicidad interactiva –banners– para sitios web como el de Gomaespuma, Arrakis o, tras un reciente acuerdo, Hobby Press, editora de Micromanía, PCmanía, Hobby Consolas, Computer Hoy, Nintendo Acción y Play Manía, como revistas relacionadas con la informática de consumo y el mundo del videojuego.

El regreso de la muerte



Hace unas semanas GTi presentó en Londres lo que iba a ser la nueva entrega de las aventuras ambientadas en el fantástico mundo creado por Terry Prattchett en su serie de novelas «Discworld». Tras «MundoDisco» y su continuación, llega «Discworld Noir», también desarrollado por Perfect Entertainment, que cuenta con numerosas diferencias de concepto, diseño y desarrollo que sus predecesores. Con una estética similar a la de una película de cine negro, este nuevo juego «MundoDisco» será totalmente 3D, combinando modelos 3D con escenarios prerenderizados, de una gran factura técnica y artística. Y el desarrollo de la aventura, como no podía ser de otro modo, estará a caballo entre la ciencia ficción, el surrealismo y la carcajada permanente.





24 Horas de LE MANS



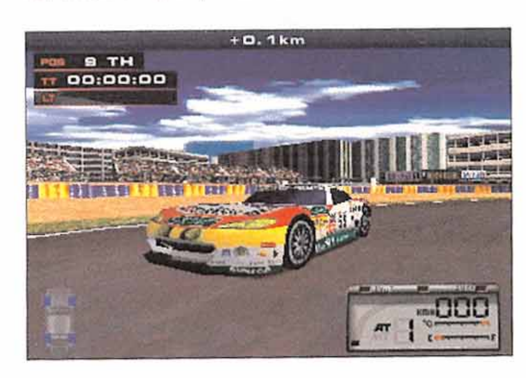
El pasado 3 de febrero, Micromanía tuvo la oportunidad de realizar una vuelta al circuito de Le Mans a bordo de un Ferrari de competición, lo que fue parte de una primera puesta en contacto con «Le Mans 24 Hours», título que verá la luz en formato PC y PlayStation al final de la próxima primavera y que está siendo desarrollado por Eutechnyx.



Este prometedor juego de carreras contará con una representación 3D virtualmente idéntica al circutito de Le Mans donde podrá participarse en la prestigiosa competición mediante la modalidad de carrera de 24 horas en tiempo real. Eso sí, con la característica de reducción de tiempo, reproduciendo la carrera de mayor desgaste físico, torsión muscular y consumo de energía dentro del panorama automovilístico.

Aparte, dispondremos de otros cinco circuitos más aprobados por la A.C.O., organizadora de la legendaria competición de resistencia, que harán gala de un desarrollo técnico notable, y que presentarán muy diferentes entornos. «Le Mans 24 Hours» tendrá varios modos de juego y diversa documentación del famoso circuito, pero será en el modo simulación donde alcance un realismo y nivel de calidad gráfica extraordinarios. Lógicamente, en un juego de estas características, la versión PC incorporará la opción multijugador para juego en red.

Para Paul Jobling, jefe del proyecto de Eutechnyx, la principal precocupación en el desarrollo del programa está siendo la de alcanzar un realismo inédito, que no repercuta en la jugabilidad. Por este motivo una de las incorporaciones más destacables de «Le Mans 24 Hours» será la avanzada inteligencia artificial, fácilmente apreciable en el comportamiento de los coches controlados por la máquina, y que resultará muy convincente. Gracias a esto, se abandonará la sensación de que estos circulen por raíles invisibles, o que sigan unas pautas predefinidas. Además, podremos ver efectos climáticos que modificarán las condiciones del circuito y cada vehículo será distindo en sus características de conducción, basadas en datos proporcionados por el fabricante en cada caso. De hecho, los vehículos de todas las escuderías representadas podrán sufrir daños estrucurales que modifiquen sus prestaciones. Veremos en qué queda todo esto.





Ampliación a toda velocidad

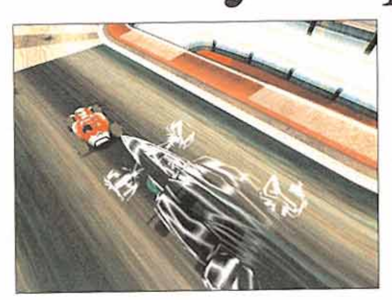




Apenas sí ha pasado tiempo de la aparición en nuestro país del excelente «Baldur's Gate», cuando Interplay y Black Isle ya anuncian el desarrollo de una ampliación, que ofrecerá nuevas y mejoradas misiones y opciones de juego, y que llevará el nombre de «Tales of the Sword Coast».

Las más de 100 horas de juego que se calculan de media al programa original, se verán así enormemente incrementadas con nuevas aventuras que llevarán al usuario por todo tipo de tétricos escenarios, y muy diferentes atmósferas, pues se está intentando que «Tales of the Sword Coast» ofrezca la mayor variedad posible de niveles, para que posea una personalidad diferenciada y propia.

Carreras y espectáculo





Infogrames anuncia que el lanzamiento de «Dethkarz» es inminente en nuestro país. Este juego, desarrollado por Beam Software y Melbourne House, ha recibido todo tipo de alabanzas fuera de nuestras fronteras, por su excelente factura técnica, y su lograda sensación de velocidad real, así como una gran jugabilidad y múltiples detalles de calidad en diseño y desarrollo.

«DethKarz» ha sido incluso definido como el «Unreal» de los juegos de carreras, por su cuidadísimo diseño gráfico, y sus abundantes efectos especiales. Se trata de todo un arcade, con ciertos toques de simulación, que hace subir el nivel de adrenalina de forma espeluznante, a poco que se jueguen unos minutos con él.

Misiones con estilo





Take 2 ha lanzado ya –y en nuestro país está a punto de ocurrir– en Estados Unidos el disco de misiones para «Rainbow Six», que lleva por nombre «Eaglewatch». Aparte de las nuevas misiones, «Eaglewatch» incluye dos nuevos niveles de entrenamiento, cuatro agentes más, tres nuevas armas y cinco campañas completas. El enorme éxito del juego original en todo el mundo, ha motivado a RedStorm y Take 2 a no dejar pasar mucho tiempo desde que la gran mayoría de usuarios del juego comenzaran a demandar una ampliación. Se comenta, también, que una segunda parte del juego ya está en desarrollo, aunque sobre este particular aún no se han dado detalles, ni en contenidos ni en previsiones de fechas de lanzamiento.

Promesas de revolución





Monolith anuncia el que, según la compañía, está llamado a ser el siguiente paso y la revolución en el mundo de los juegos de acción en 3D.

«Sanity», como nota característica, estará basado en la tecnología LithTech, desarrollada por Monolith, pero con una orientación poco habitual en el diseño de la acción. Usará una perspectiva isométrica en tercera persona con un interface del que se guarda en secreto hasta el más pequeño detalle. Los protagonistas, además de una serie de objetos y armas, contarán con una fuerza especial basada en poderes mentales, que permitirán disfrutar de hasta doce modalidades diferentes de lucha y enfrentamiento contra la enorme variedad de enemigos que se incluirá en el juego.

Más historia



El último título en sumarse a la legión de simuladores dedicados a la batallas aéreas de la Segunda Guerra Mundial es «Fighter Squadron». Activision y Parsoft aseguran que ahora sí, el juego está a punto de ver la luz tras innumerables retrasos y retoques de diseño. Sus creadores aseguran que se trata de uno de los títulos que más fielmente reproducen la física real de los aeroplanos representados, con infinidad de detalles en los que las matemáticas, aerodinámica, etc., juegan un papel fundamental. No será, en todo caso, el juego ideal para usuarios novatos, ya que parece que la complejidad y el realismo serán tales que lo harán indicado para auténticos ases del vuelo virtual. En todo caso, sí parece que, en líneas generales, su aspecto y calidad estarán a un gran nivel global.

CONCURSO LOS MEJORES DEL 98

La lista que sigue corresponde a los ganadores del concurso Los Mejores del 98, premiados con un Zoom Fax Modem 33600:

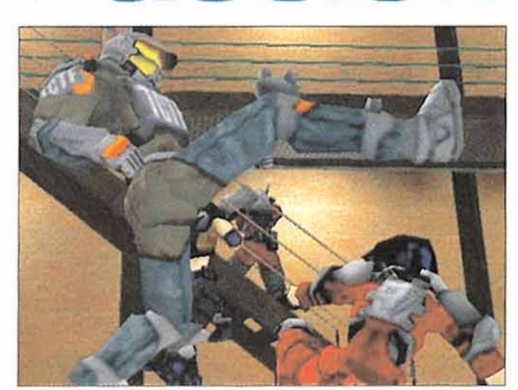
Daniel Muñoz Cruz. **Badajoz**
Marcos Prieto González. **Zamora**
Sergio Moreno Jaquete. **Madrid**
José María Gago Pérez. **Madrid**
Juan Manuel Sanz Muñoz. **Guadalajara**
Javier Madrad Pastor. **Teruel**
Juan Antonio Lamas Santos. **Madrid**
Fernando Sánchez Barbero. **Ávila**
Ricardo Rebollo Bernal. **Cáceres**
Antonio Sarti González. **Madrid**
Guillermo Ménguez Álvarez. **León**
Javier Megías Grande. **Tarragona**
Diego de Lucas. **Segovia**
Pedro Pablo Molina Pérez. **Jaén**
Jonathan Búrdalo Gil. **Palencia**

Flash Flash

Dinamic anuncia el lanzamiento de «Get Medieval», un título basado en la misma idea del famoso «Gauntlet», que hace años causara furor en los salones recreativos. Acción en su sentido más puro.

Ubi Soft anuncia que su archipopular Rayman se convierte en estrella de la televisión, en una serie de animación que consta de trece horas y media de aventuras en mundos de fantasía.

Tras la estrategia, acción



Bungie, que hace escasas fechas terminó el desarrollo de «Myth II», anuncia la creación de un nuevo juego que se aleja radicalmente del estilo del mencionado título.

«Oni», que así se llama este nuevo proyecto, será un juego de acción en 3D, dotado de una gran influencia manga y que la compañía define como un producto "híbrido", a medio camino entre la aventura, la acción estilo «Quake» y los juegos de lucha.

«Oni» está siendo desarrollado en base a una nueva tecnología diseñada por Bungie, y aparecerá para PC y MAC –como es habitual en los juegos de la compañía–, posiblemente a finales del presente año, aunque no hay una fecha oficial de lanzamiento.

CONCURSO ABE'S EXODDUS

Las siguientes personas ha sido premiadas con un juego de «Oddworld: Abe's Exoddus»:

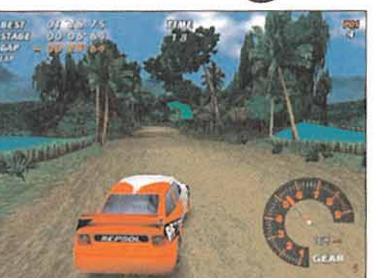
Armando Ferrero Camargo. **Ciudad Real**
César Arranz Alcaraz. **Madrid**
Francisco José Coronado Terrones. **Badajoz**
Manuel Suárez Salvatierra. **Madrid**
Víctor López Lázaro. **Madrid**

Y la siguiente lista pertenece a las personas que han ganado un juego de «Abe's Exoddus», una camiseta y un vaso del mismo:

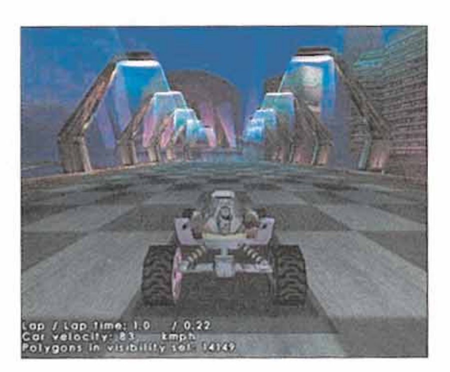
Jorge Vilafranca Mayandia. **Zaragoza**
Ricardo Vázquez Escudero. **Barcelona**
David López Gutiérrez. **Alicante**
José Luis Ares Gómez. **Cantabria**
José Antonio Pérez Gómez. **Granada**
Jorge Revilla Martínez. **Madrid**
Ignacio Martínez Indalecio. **Almería**
Juan Carlos Amaro Díaz. **Jaén**
Juan Paz Ortiz. **Madrid**
Juan Sánchez Martínez. **Madrid**
José Antonio Ramírez Pérez. **Sevilla**
Jordi Bosch Rabert. **Gerona**
Jorge Navajas Brea . **Baleares**
Daniel Pequeroles Marín. **Castellón**
Adrián Miranda Fontán. **Pontevedra**

El simulador llega al PC

Infogrames ha anunciado que un título que hace meses se dio como oficialmente cancelado en su desarrollo para PC, «V Rally», aparecerá en breve para este formato, en una edición especial para juego en red. «V Rally Multiplayer Championship Edition» ofrecerá modalidades de conducción arcade, campeonato, diferentes tipos de efectos atmosféricos, todo tipo de superficies y soportará un máximo de cuatro usuarios simultáneos en red local o por Internet, con un total de 42 circuitos en 8 países diferentes.







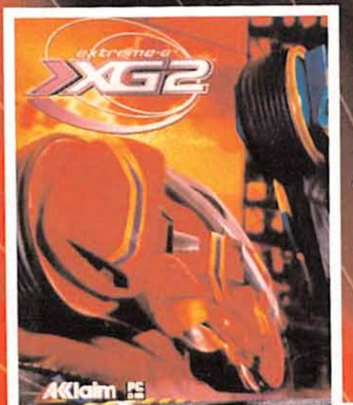
Carreras locas

Take 2 prepara para los próximos meses el lanzamiento de «Thrust, Twist & Turn», un juego de carreras protagonizado por unos curiosos vehículos a mitad de camino ente los bólidos y los coches todo terreno, que viene a unirse a las producciones de otras compañías –«Rollcage», «Dethkarz»– en lo que parece la nueva moda en los arcades de conducción. Según Take 2 su nuevo juego está siendo diseñado en base a efectos físicos sumamente realistas, y se cimenta en una tecnología de desarrollo propio, que aseguran es capaz de conseguir algunos de los efectos visuales más impresionantes jamás vistos.

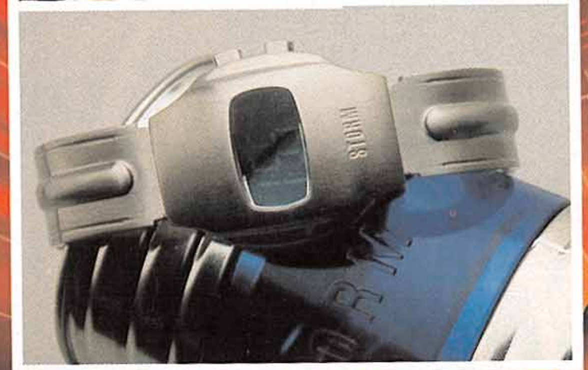
HEMOS VIAJADO AL FUTURO PARA RESCATAR ESTOS FANTÁSTICOS PREMIOS...

Acclaim
probe ENTERTAINMENT
STORM

Sorteamos



20 JUEGOS DE EXTREME G2



y 10 SUPER RELOJES

¡¡¡Sé tú el primero en conseguirlos!!!

BASES

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen el cupón de participación y contesten a las preguntas correctamente que en él se formulan, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "EXTREME G2", a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,
Revista Micromanía,
Apartado de correos 328,
28100 Alcobendas, Madrid.

2.- De todas las cartas recibidas que hayan contestado a las preguntas correctamente, se extraerán DIEZ, que serán premiadas con UN RELOJ y UN JUEGO de EXTREME G2 para PC. Seguidamente se extraerán otras DIEZ cartas más que obtendrán UN JUEGO de EXTREME G2 para PC.
Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Febrero hasta el 29 de Marzo de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 5 de Abril de 1999 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Mayo de la revista Micromanía.

5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Acclaim por correo.

6- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM y HOBBY PRESS.

PREGUNTAS

1) ¿ Cuántos circuitos incluye Extreme G2 :

■ 10 ■ 15 ■ 36

2) ¿ Qué estudio de programación de Acclaim ha desarrollado Extreme G2 ?

■ Iguana ■ Probe ■ Charybdis

3) Extreme G2 para Pc es una conversión de N64.
¿ Existió para Extreme G, lanzado en el año 1997, una versión para Pc?

■ SI ■ NO

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
____
DIRECCIÓN ____________
____
C.P. ____________
LOCALIDAD ____________
____
PROVINCIA ____________
____
TELÉFONO ____________
EDAD ____________

Renacer de las propias cenizas



Tras un largo período de altibajos, Virgin Interactive Entertainment pareció sufrir un golpe irreversible cuando E.A. adquirió en su totalidad uno de los sellos con más prestigio en todo el mundo, Westwood Studios, junto con los estudios de desarrollo que aquella tenía en los Estados Unidos. Tras varios meses de dudas e incertidumbres sobre el futuro y viabilidad de una de las compañías más importantes de los últimos años, por fin se comienza a vislumbrar la luz al final del túnel, con una renovada empresa que pretende, como el Ave Fénix, renacer de sus propias cenizas.

Desde hace un par de años, parecía como si VIE sufriera algún tipo de terrible maldición. Una lenta pero continua "sangría" de personas, títulos y compañías, iba mermando el catálogo de uno de los gigantes del software de entretenimiento, reduciendo su cuota de mercado más y más. Ciertos sellos, como Westwood o Capcom, parecían suplir con casos puntuales el mal que asolaba a la compañía. Sin embargo, y en contra de cualquier previsión, lo que parecía el puntal más sólido, Westwood Studios, con Brett Sperry a la cabeza, a la sazón único y máximo responsable de la dirección de desarrollos para Virgin a nivel mundial, pasaron a formar parte de Electronic Arts tras la celebración del último ECTS, junto a los estudios de VIE en Estados Unidos, gracias a un acuerdo en el que se pagó una cifra fabulosa y algo mareante, llena de ceros (algo más de 122 millones de dólares).

Viacom, propietaria de lo que había sido hasta ese momento VIE, y que desde Febrero de 1997 dejó claras sus intenciones de prescindir de cualquier compañía que tuviera algo que ver con el sector del videojuego o del mercado multimedia –la propia Viacom había intentado situarse en el mercado con un sello propio, abandonando sus planes después de poco más de un año–, dio entonces un plazo a los empleados, en el que debía aparecer un posible comprador para lo que quedaba de Virgin; si no, uno de los antiguos gigantes del software dejaría de existir.

Rumores sobre la posibilidad de la compra de VIE por parte de Interplay comenzaron a tomar forma, hasta que el cierre del pasado año fiscal arrojara unas cuentas de resultados desastrosas para la última, que zanjaba de manera expeditiva cualquier posible acción en este sentido.

Todo parecía haber llegado a su fin hace pocas semanas para VIE cuando Tim Chaney, que seguía siendo presidente de Virgin Interactive, y un grupo de directivos de la compañía, decidieron liarse la manta a la cabeza y asumir el riesgo, con su propio patrimonio y ciertas ayudas de socios financieros, de comprar lo que había sido su propia compañía hasta entonces, realizar una obligada reestructuración de personal y jerarquía, y comenzar una nueva andadura con lo que, de momento, se conoce como Virgin MBO. Una –nueva– compañía que promete dar más de una sorpresa a los que ya la estaban enterrando, en el futuro más inmediato.



Desde que en 1.981 comenzara a trabajar para Commodore, la trayectoria de Tim Chaney ha sido de lo más movida. De 1.985 a 1.989 fue Director General de US Gold. En 1.991, se hace cargo de la recién nacida Virgin Games. La compra de Westwood Studios y diversos acuerdos con Disney, hicieron crecer a Virgin como la espuma hasta facturar en 1.996 más de 200 millones de dólares. En 1.994 Virgin Interactive fue adquirida por Blockbuster por 250 millones de dólares. Después, Blockbuster fue vendida a Viacom por 8.000. Lo que parecía para Chaney el final de su relación con Virgin, tras la venta de Westwood a E.A., no ha supuesto más que el comienzo de una nueva aventura, en la que tiene por delante el reto que más le gusta: construir una compañía de videojuegos.

Entrevista a Tim Chaney

PRESIDENTE DE VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT

MICROMANÍA: ¿Cómo pudo ser que la situación de Virgin Interactive Entertainment (VIE) pasará a ser tan delicada y preocupante tras la adquisición de Wetswood Studios y los estudios de desarrollo en Estados Unidos, por parte de E.A.?

TIM CHANEY: *Realmente éste fue el gran acuerdo que concluyó con un largo proceso de venta de distintas partes de la compañía. Fue el remate que hirió más nuestra moral.*

Pese a unas largas y fructíferas relaciones de VIE con compañías como Capcom, Hudsonsoft, etc., además de contar con diversos estudios de desarrollo en Europa, lo cierto es que el volumen de productos y lanzamientos tras la compra por Electronic Arts no era lo bastante importante como para mantenernos en las mismas condiciones en que habíamos aguantado hasta ese momento, a no ser que reorganizáramos de arriba a abajo la compañía; eso es algo que teníamos muy claro.

El plan a seguir debía ser comprar lo que quedaba de la compañía, minimizar su estructura, manteniendo intactas las oficinas más rentables (Francia y España) y organizar toda la línea de producción, o en su defecto encontrar un socio capitalista.

Si el acuerdo que estamos negociando con Interplay llega a buen puerto, entonces podremos mantener la organización actual en todas las oficinas de VIE y en poco tiempo podremos estar al mismo nivel y expansión que antes.

MM.: Pero, ¿de qué forma estaba organizada la antigua VIE? ¿Acaso dependía casi todo de la rentabilidad y el apoyo de Westwood, siendo ésta la causa de ese desastre?

T.C.: *La oficina de Estados Unidos dependía directamente de Wetswood, eso es cierto. Pero en Europa Wetswood Studios representaba entre un 40 ó 45% del total de lanzamientos.*

Cuando la gente habla de Westwood piensan en «Command & Conquer», pero no tienen la más mínima idea del coste de otros productos y de las grandes pérdidas que se han acumulado con algunos de sus juegos. En España, por ejemplo, no existía una dependencia real del producto de Westwood, porque la realidad es que para Westwood España siempre ha sido un mercado sin importancia, para el que no comenzaron a localizar sus juegos hasta 1.998, y muchos meses después de que su hubiera hecho en otros países.

No se puede decir, entonces, que hubiera habido ningún desastre por esto. Simplemente se trató de un conjunto de circunstancias que nos han ido afectando, y con las que hemos tenido que seguir hasta el final.

MM.: Desde la última edición del ECTS multitud de rumores señalaban hacia Brett Sperry (Presidente y fundador de Westwood Studios; a la sazón responsable absoluto de toda la política de desarrollo en VIE a nivel mundial) como el máximo responsable de la venta de Westwood y los estudios de desarrollo de VIE en EE.UU. a Electronic Arts, siendo él y su compañía los únicos beneficiados en todo el asunto, y dejando a VIE abandonada a su suerte. ¿Qué hay de cierto en ello?

T.C.: *Esto es completamente cierto. Quiero creer que durante todo el acuerdo de la venta, Sperry intentó dejar a VIE en una posición que nos mantuviera en idéntica situación a la que disfrutábamos. Pero pienso que cuando tuvo que tomar una decisión simplemente dijo: "¡A la mierda! Me tengo que ocupar de lo más importante." Y lo más importante siempre era Brett Sperry –para sí mismo, y según él, para el resto de la industria—.*

MM.: ¿De qué modo se han visto afectadas las distintas oficinas europeas de VIE por todo este proceso de venta y desmantelado de la antigua estructura?

T.C.: *Desde la reorganización de la compañía, hemos contactado con diversos equipos de desarrollo que están interesados en trabajar con nosotros. Hay un cierto afecto por Virgin en el sector. Les gusta nuestro estilo, nuestro modo de hacer y nuestra competitividad.*

Durante 1.997 y 1.998 nos volvimos demasiado pretenciosos y quisquillosos al comenzar a desarrollar software con el modo de trabajar de Sperry. Los desarrolladores comentaban entre sí: "no se os ocurra ir a Virgin, es una pesadilla preparar un juego con ellos". Ahora todo ha cambiado y hemos vuelto a nuestra flexibilidad tradicional y de apoyo al desarrollador.

Un buen ejemplo es Archer McLean y su "Billares" –«Cueball»–, que fue vendido a Electronic Arts como parte del acuerdo global. Archer llevaba trabajando con Virgin desde 1.989 y estaba decidido a que su juego no se lanzara con el sello de E.A. Así que les compró su propio producto y ha vuelto con Virgin para terminar el desarrollo.

No se puede decir que las distintas oficinas de Virgin se hayan visto afectadas, excepto por una necesidad de apretarse el cinturón. No habrá cambios

"Nos volvimos demasiado pretenciosos con el sistema de trabajo de Brett Sperry..."

significativos en el futuro inmediato, y algunos distribuidores están hablando de la posibilidad de unir sus fuerzas con nuestras oficinas, porque saben que la gente que trabaja en ellas son excelentes profesionales en cada país. En España, por ejemplo, sin Westwood 1.998 ha sido el año en que hemos obtenido mayor rentabilidad y beneficios. ¡Realmente asombroso!

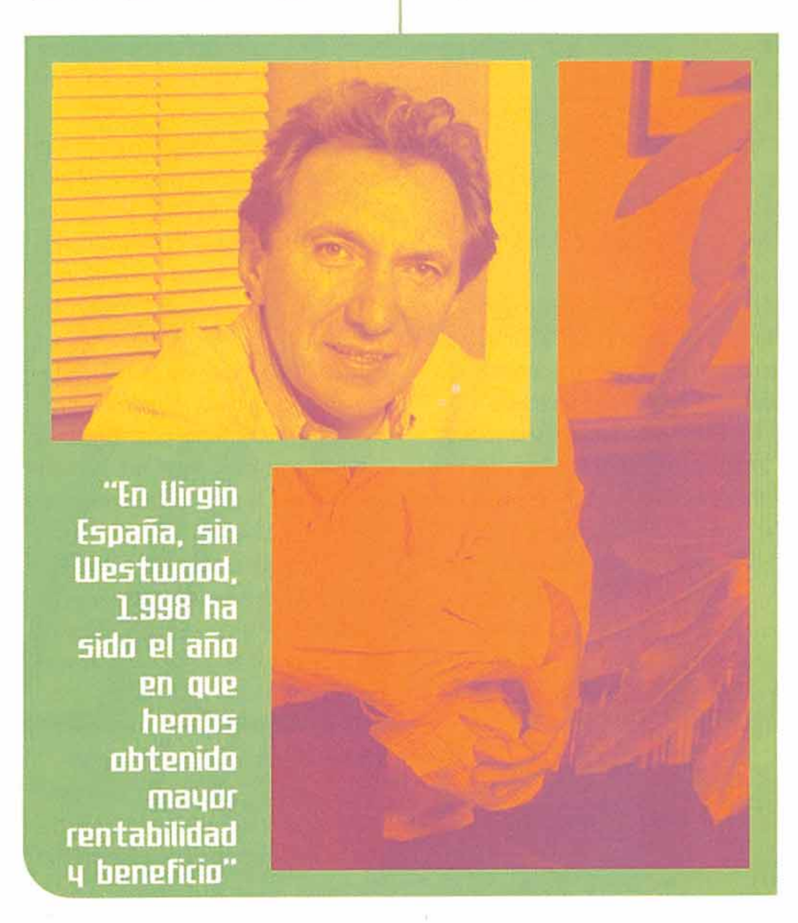
MM.: ¿Cómo surgió la idea de crear una nueva compañía partiendo de los cimientos de la antigua VIE?

T.C.: *Todo el proceso de la venta y posibilidad de cerrar Virgin fue un duro golpe para todos los trabajadores de Virgin, y por supuesto para mí. Comencé a pensar en mi futuro y a meditar sobre tres ofertas que me habían llegado de otras tantas compañías, para asumir un cargo directivo de responsabilidad. Pero no tardé en darme cuenta que había sido todo el equipo de Virgin en Europa los que habían conseguido que la compañía hubiera llegado a ser lo que fue (en la práctica, Europa representó el 70% de ventas de «Command & Conquer» a nivel global), y habría sido un crimen dejar que un tercero matará la compañía.*

Decidí que los que estábamos todavía ahí nos haríamos con VIE e intentaríamos reconstruirla. Algo que estoy seguro que conseguiremos. Fue una decisión tomada por amor propio.

MM.: ¿Permanecerá Virgin como imagen de marca en la nueva compañía, y asimismo seguiréis trabajando con compañías afiliadas?

T.C.: *Los derechos de la marca "Virgin" están en nuestro poder hasta el 2.004, con una posibilidad de renovación. Y seguimos, y seguiremos trabajando con afiliados, como JVC o Bethesda, a nivel europeo, más otros casos locales con Microsoft, en Alemania, Hasbro, en Francia, además de sumar un par más a nivel global. De hecho, ninguna compañía afiliada ha dejado Virgin desde la venta a E.A.*



"En Virgin España, sin Westwood, 1.998 ha sido el año en que hemos obtenido mayor rentabilidad y beneficio"

MM.: Desde la venta a Electronic Arts de Westwood, no dejaron de circular rumores sobre el cierre definitivo y desaparición de Virgin a nivel mundial, más los casos particulares, en determinados momentos, de oficinas concretas, como la de España. ¿Por qué crees que algunos sectores de la industria tienen interés en ver caer a Virgin?

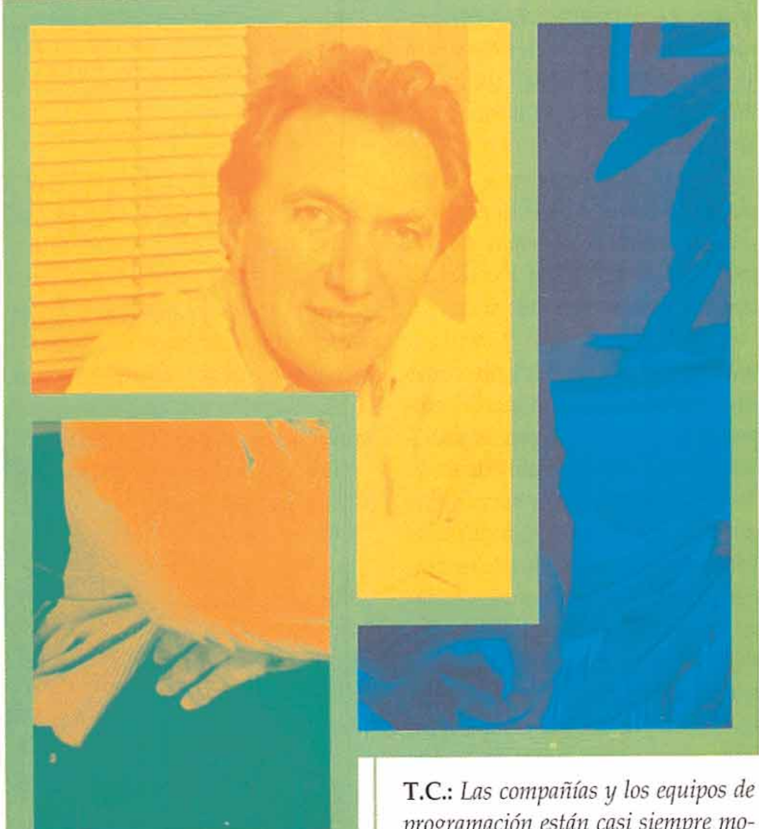
T.C.: *Conozco todos esos rumores, y era algo que esperaba. Es uno de los aspectos más negativos de la manera de ser del sector del videojuego.*

Virgin siempre ha sido una de las compañías sobre las que más se ha hablado en el mercado, y hemos hecho contribuciones significativas al mismo en temas de marketing, relaciones públicas, distribución... Éramos, en pocas palabras, la compañía que todas las demás querían llegar a ser y en la que gran parte de los profesionales del sector, si se les hubiera presentado la oportunidad, habrían querido trabajar. Muchos editores están intentando todavía imitar nuestro modo de hacer las cosas, tal y como las hacíamos cuando éramos los líderes del sector en 1.995.

En el caso de la oficina de VIE en España sabemos quiénes han lanzado esos rumores, y lo único que puedo decir es que son una pandilla de cabrones que tienen sus propios problemas. Tenían que aparecer como los imbéciles que son –y si no, están muy cerca de serlo–.

Virgin España es mucho más rentable que otros grandes distribuidores en vuestro país, y cuenta con el apoyo de aquellos que de verdad interesan: puntos de venta, revistas especializadas y, sobre todo, usuarios... Además de con unos títulos excelentes para 1.999.

MM: Todas las noticias relacionadas con la posible adquisición de Interplay por parte de Virgin, ¿qué cerca están de llegar a un acuerdo?



T.C.: *No se trata realmente de una compra, sino de una fusión. Cuando publiquéis esto es muy posible que el acuerdo se haya hecho oficial, pero estas cosas siempre son bastante complejas. Hay un principio de acuerdo por ambas partes, y ese ya es un buen punto de partida. Ambas compañías tenemos cosas que demostrar y ofrecer, desde luego, sería mucho más fácil hacerlo juntas que cada uno por su lado.*

MM.: Circulan rumores de que, incluso, podríais comenzar a "robar" títulos y compañías a ciertos distribuidores que ya parecen muy asentados en sus acuerdos. ¿Qué tipo de novedades inesperadas podemos esperar en este sentido, en los próximos meses?

T.C.: *Las compañías y los equipos de programación están casi siempre moviéndose de un lado a otro y cambiando de socios. Y es verdad que existen ciertos contactos.*

De momento, tenemos tres grandes posibilidades en bastidores, de las que espero que al menos un par de ellas se hagan realidad. Y, como dice Meat Loaf, "dos de tres, no está nada mal."

MM.: ¿Cuál crees que puede ser el mayor problema para Virgin, en estos momentos, para alcanzar una posición sólida en el mercado?

T.C.: *Esto no es una ciencia exacta. Cuando comenzamos a investigar el mercado en 1.991, y Virgin no era nadie, ahí estaban Acclaim, E.A. US Gold, Ocean, etc., que venían a ser entre 20 y 30 veces más grandes de lo que éramos nosotros. Así que decidimos jugar a su juego, según nuestras reglas, llegando a convertirnos en un gigante. Ahora han cambiado los nombres y las situaciones, pero el desafío no es mayor ni diferente, y el mercado, sin embargo, sí es mucho mayor. Llevo unos 18 años en esta industria y sé perfectamente qué hay que hacer para montar una compañía de software. Todo se trata, en definitiva, de contar con gente y con buenos productos. La gente ya la tenemos, y los productos los tendremos.*

MM.: ¿Todo se basará, pues, en la experiencia de la gente de la antigua VIE, o tenéis intención de buscar caras nuevas?

T.C.: *Ambas cosas. Tenemos mucha gente excelente, aunque es posible que necesitemos savia nueva para cubrir ciertas carencias. Si nos unimos a Interplay, estaremos en una situación privilegiada. Cuentan con magníficos profesionales y, en mi opinión, con uno de los mejores, Sean Brennan, con el que construí Virgin a lo largo del tiempo. Me alegraría muchísimo de poder contar otra vez con él en Virgin.*

MM.: ¿Cuánto tiempo crees que pasará hasta alcanzar esa posición sólida en la industria?

T.C.: *La verdad es que con el tiempo mis metas han cambiado, en cierto modo (quién sabe, tal vez la edad). Una posición sólida, en este momento, significa para mí tener una compañía rentable en la que la gente pueda disfrutar y valorar su trabajo, lanzando de vez en cuando un producto genial, y creciendo poco a poco. Mientras, para otros, disfrutar de una posición sólida implica barrer a la competencia, y echar del negocio a la gente, siendo más presuntuoso que nadie.*

No digo que me haya vuelto un blando, pero creo que me he dado cuenta que no puedo aspirar a ser el único editor de software que deba cubrir la demanda del mercado a nivel mundial.

MM.: ¿Te gustaría añadir algo?

T.C.: *Tan sólo que estoy intentando comprarme una casa en Madrid. Es una de mis ciudades favoritas en todo el mundo.*

> "Llevo unos 18 años en esta industria y sé perfectamente lo que se debe hacer para montar una compañía de software..."

IMÁGENES DE



OUTCAST

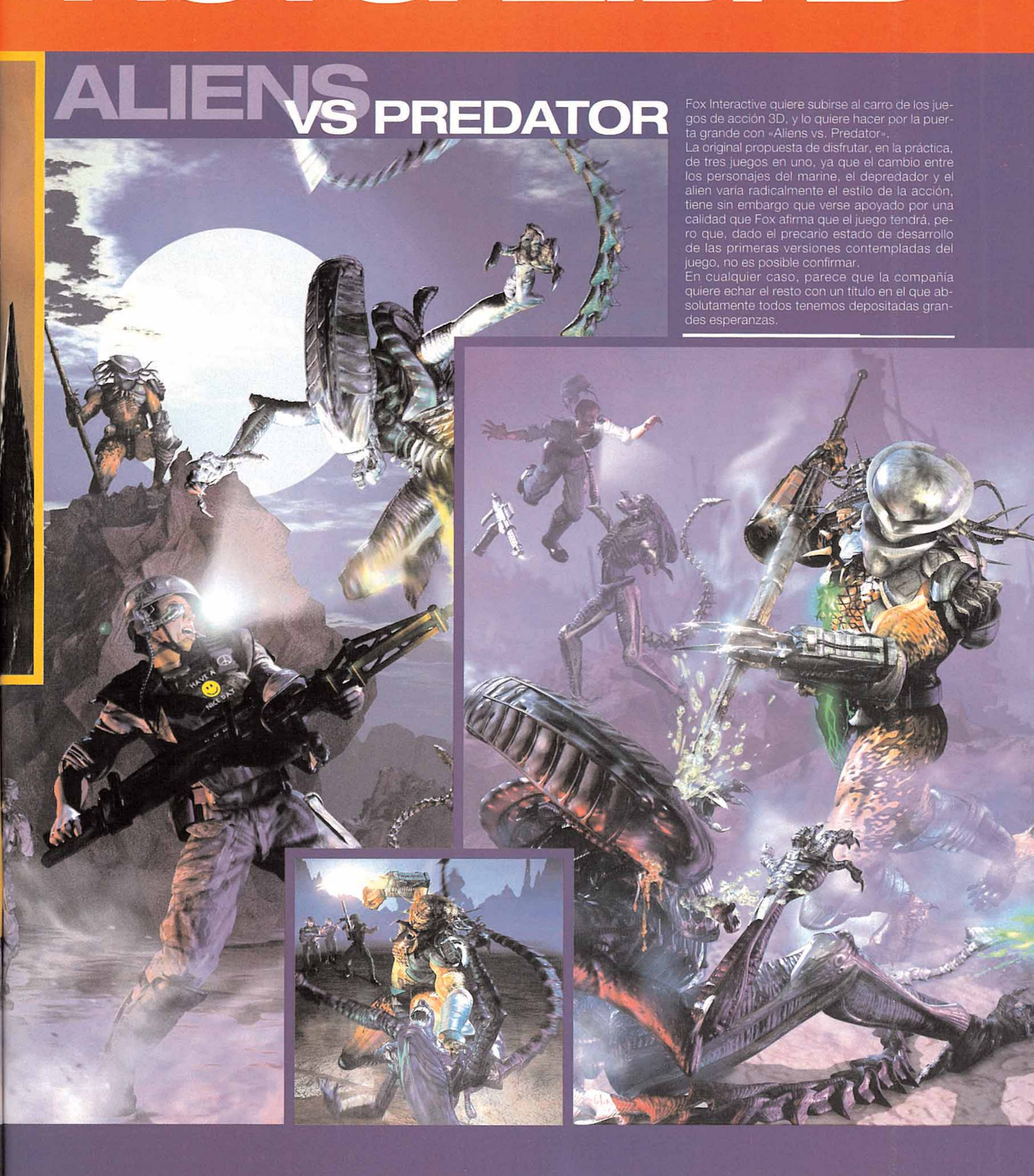
Appeal asegura que cada vez está más cerca el esperado «Outcast» que, tras casi un año desde su anuncio oficial y superadas ciertas fases de cambios en el diseño, día a día ofrece mejor y más prometedor aspecto. Infogrames ha adelantado que la fecha de lanzamiento será el próximo Junio –esta vez, de forma definitiva– y que para ese momento el mercado tendrá que prepararse para lo que afirman será una conmoción total a nivel de diseño, desarrollo, acción y calidad técnica. Sin embargo, y pese a que lo visto hasta el momento permite augurar grandes resultados, la compañía aún no ha querido facilitar ningún tipo de software a los medios. De momento, habrá que confiar en Infogrames y en Appeal.

ALIENS VS PREDATOR

Fox Interactive quiere subirse al carro de los juegos de acción 3D, y lo quiere hacer por la puerta grande con «Aliens vs. Predator».

La original propuesta de disfrutar, en la práctica, de tres juegos en uno, ya que el cambio entre los personajes del marine, el depredador y el alien varía radicalmente el estilo de la acción, tiene sin embargo que verse apoyado por una calidad que Fox afirma que el juego tendrá, pero que, dado el precario estado de desarrollo de las primeras versiones contempladas del juego, no es posible confirmar.

En cualquier caso, parece que la compañía quiere echar el resto con un título en el que absolutamente todos tenemos depositadas grandes esperanzas.



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

MEJORAR LA REVISTA

Os escribo para ver si podéis hacer unos pequeños cambios en el CD. Lo primero es que quitéis los trailers de las películas, por dos razones: una, que los podemos ver en la televisión, y dos, porque no tienen nada que ver con la informática. Otra cosa; me gustaría que pensaseis en la gente como yo, que no podemos permitirnos el lujo de tener Internet, y que es imposible que consigamos cosas de allí. Por eso, me gustaría que en el CD pusiéseis cosas como parches para actualizar los juegos, coches y circuitos para juegos como «Need for Speed III», escenarios y aviones para «Flight Simulator 98», niveles para juegos como «Quake II» y parches para jugar con las tarjetas aceleradoras a juegos antiguos.

David Ureta Mira. Madrid.

RESPUESTA: *En lo referente a los trailers, va sobre gustos, pues lo mismo que a ti te parece que están de más en el CD-ROM, a mucha otra gente les gusta ver las películas que están por venir en la pantalla de su ordenador, tantas veces como quiera. En lo referente a los parches, vamos incluyendo aquellos que salen en el momento, como es el caso del patch para el juego «Sin» que lo publicamos hace pocos meses. Sin embargo, en vista de la creciente demanda, los incluiremos más a menudo.*

UNA SVGA NO ES TAN CARA

Me gustaría saber si existe algún truco o pirateo para engañar al ordenador o al juego para hacerle creer que tengo una tarjeta SVGA cuando en realidad tengo una VGA.
En caso de no existir nada, me gustaría saber que juegos de rol responden a las características de mi ordenador: Pentium 100, 64 MB de RAM, VGA, Sound Blaster y CD-ROM de 4X.

Tury Turambar. La Coruña.

RESPUESTA: *De donde no hay, no se puede sacar. Si tienes una VGA nunca podrás intentar emular una SVGA, por muchos trapicheos que pretendas hacer. Te aconsejamos que te compres una tarjeta SVGA que hoy día están a un precio francamente razonable y, en algunos casos, diríamos que bajo. El problema es que si no adquieres una, vas a estar muy limitado a la hora de comprar juegos que te funcionen, ya que prácticamente ninguno funciona ya con ese sistema gráfico.*

¿A DÓNDE VAMOS SIN PUBLICIDAD?

El Side Winder Freestyle Pro, de Microsoft, se vende con un juego. He visto en una revista que solamente incluye el CD del juego. ¿Quiere esto decir que no incluye el estuche del CD ni las instrucciones del juego? En cuanto a la revista, me gustaría felicitaros porque está muy bien, solamente decir que tiene demasiada publicidad, más de cuarenta páginas todos los meses. Si mejoráis este aspecto, seguro que no habrá lector que se os resista.

Piotr Jablonski. San Sebastián.

RESPUESTA: *Nunca van a vender un producto de hardware, con el que regalen un juego, viniendo éste en forma de CD solitario, sin caja ni instrucciones. Por supuesto que el juego que viene con el Side Winder Freestyle Pro trae caja y libro de instrucciones, así que si pensabas comprártelo, no tienes de qué preocuparte.*
En lo referente a la publicidad, decirte que cuantas más páginas tengamos, mejor será para las dos partes, que son el lector (o sea tú) y la revista (o sea, nosotros), porque gracias al dinero que conseguimos con ellas, podemos incluir más páginas, realizar más concursos, hacer más números especiales con regalos, pero nunca, y te decimos esto para que le quede claro a todo el mundo, nunca sacrificaremos páginas de información por poner publicidad, en todo caso añadiremos páginas.

COMPRA INMEDIATA

Tengo un P166 MMX, con 16 MB de RAM y una tarjeta de video S3 TRIO 64 con 2 MB de DRAM, y estoy dudando si comprarme una aceleradora 3D, ampliarme el ordenador, o comprarme un modem, sin gastar demasiado dinero y que me valga por mucho tiempo. Soy un gran aficionado a los arcades 3D y los juegos de coches, pero la mayoría me van muy lentos. ¿Cuál de estas tres opciones me recomendáis?

Oriol Galopé. Barcelona.

RESPUESTA: *Vistos tus gustos, te recomendamos que te compres, como tu bien dices, una aceleradora 3D. Una con el chipset Voodoo2 será más que suficiente para que te dure durante mucho tiempo y no te dará ningún problema de compatibilidad con ningún juego.*

COMPRA DE DERECHOS Y PROGRAMAS

En una revista aparecía un comentario de un juego que se llamaba «Premier Manager 97», de Gremlin Interactive. Todo iba bien hasta que vi las pantallas, que eran las del «PC Fútbol 5.0» sólo que en inglés y abajo ponía «Premier Manager 97». Mi duda está en saber si Dinamic Multimedia le compra los productos a Gremlin Interactive. Me sentiría muy decepcionado si Dinamic Multimedia hiciese esto, porque entonces lo que creíamos que era un juego nacional, hecho por españoles, no es más que una adaptación española de un juego inglés.

Luis Belart Siguero. Madrid.

RESPUESTA: *El error no está en la revista, sino en tus deducciones, ya que es exactamente al contrario. Los señores de Gremlin Interactive le han comprado los derechos a Dinamic Multimedia de su juego estrella, para hacer la adaptación hacia las ligas británicas. No tienes por qué preocuparte, ya que «PC Fútbol» es un juego español, hecho por españoles y lo seguirá siendo por siempre.*

TARJETAS Y MONITORES ANTIGUOS

¿Qué tarjeta aceleradora 3D me recomendáis para juegos como «Colin McRae Rally» o «Carmageddon II»? ¿Funcionará una tarjeta aceleradora con un monitor de hace cuatro años?

Manuel Guevara López. Madrid.

RESPUESTA: *Para cualquiera de esos dos juegos te recomendamos una que tenga el chipset Voodoo Banshee, por su reducido precio y sus altas prestaciones, aunque una tarjeta Voodoo2 te será más que suficiente. En lo referente al monitor, decirte que no tiene nada que ver lo antiguo que sea con el funcionamiento de la tarjeta aceleradora. Simplemente puedes tener el problema de que tu monitor no aguante resoluciones que la tarjeta sí puede, por lo que la estarías desaprovechando un poco las capacidades de ésta.*

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. C/ de los Ciruelos,4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

NIVEL I: INICIACIÓN — NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS — NIVEL E: EXPERTO — Pésimo — ★ Flojo — ★★ Normal — ★★★ Bueno — ★★★★ Muy Bueno

SISTEMAS OPERATIVOS

Guía Completa de Microsoft Windows 98



En esta obra de la editorial McGraw-Hill, el lector podrá encontrar todo lo referente al sistema operativo de Bill Gates, desde instrucciones rápidas y claras para los nuevos usuarios, hasta respuestas exhaustivas para los usuarios experimentados. Todo en un único libro. En resumen, la Guía Completa de Microsoft Windows 98 es el manual que deberá tener al lado de su PC todo usuario de Windows 98 para utilizarlo a diario. Si se tienen preguntas sobre Microsoft Windows 98, en este libro encontrará todas las respuestas.

8.500 Ptas. **51,67 Euros**
842 Págs.
Craig Stinson
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "C"

★★★★

APLICACIONES

CorelDRAW 8 Superfácil



Siguiendo sus explicaciones y practicando con los más de 40 ejercicios que los autores incluyen en el libro, los usuarios de esta obra podrán, ya desde las primeras páginas, crear sus propias ilustraciones y desarrollar a medida que avance, todo el potencial creativo de su imaginación.
Una buena manera de aprender a utilizar CorelDRAW es hacerse con esta obra de la editorial Ra-Ma.

3.950 Ptas. **23,74 Euros**
520 Págs.
E. Córdoba/C. González/C. Córdoba
Ra-Ma
NIVEL "I"

★★★

ENTRETENIMIENTO

Age of Empires



Este libro contiene todo lo necesario para llevar a buen fin la tarea de crear nuevos Napoleones: descripción de los tipos de personajes con los que se cuenta, la orientación que se le dará al nuevo imperio , las máquinas de guerra disponibles, etc. Además, cuenta con una detallada descripción de los 14 escenarios predefinidos en el juego, así como de otro, especialmente diseñado para este libro y que puede encontrarse en www.sybex.com/games.html.
Pero esto no es todo. También cuenta con un capítulo dedicado a la creación de nuevos escenarios y otro para las partidas multijugador.

1.995 Ptas. **11,99 Euros**
248 Págs.
Jason R. Rich
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

INTERNET

Fútbol en Internet



La Guía de Navegación Fútbol en Internet es modo más completo de tener todo la información que sobre el deporte rey hay en Internet.
La obra está dividida por temas que tienen que ver con el deporte del fútbol y en cada una de ellas el lector podrá encontrar las más importantes direcciones relativas al tema que trate.
Si se es de los que sienten pasión por el fútbol, no deben dejar de lado esta fantástica obra de la editorial Anaya Multimedia.

1.000 Ptas. **6,01 Euros**
208 Págs.
Eduardo Izquierdo
Anaya Multimedia
NIVEL "I"

★★★★

SISTEMAS DE GESTIÓN

Así es SAP R/3



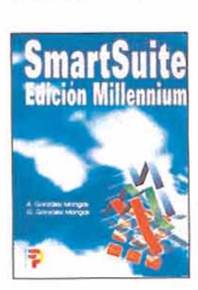
En esta obra el lector podrá tener una visión genérica del sistema SAP R/3 y sus aplicaciones con un lenguaje técnico, pero al alcance de todos. Un libro que presenta una visión general del sistema SAP/R3, desde las características del software a las metodologías de implantación. Trata con un lenguaje claro y sencillo los temas que preocupan tanto a técnicos como a jefes de proyecto, y además proporciona a los consultores un excelente manual de referencia para conocer el sistema R/3 de un modo más global.

3.500 Ptas. **21,28 Euros**
272 Págs.
José A. Hernández
Osborne/McGraw-Hill
NIVEL "C"

★★★

APLICACIONES

SmartSuite. Edición Millennium



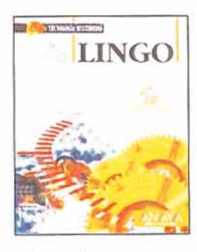
Esta obra es una completa obra que pone en manos de los lectores todo lo que necesitan para ponerse a utilizar Lotus SmartSuite (Word Pro, Approach, FreeLance, Organizer, ScreenCam y la hoja de cálculo 1-2-3) sin ningún tipo de traba. Con un lenguaje claro y conciso, este libro guiará a los lectores en su aprendizaje del potente paquete integrado de Lotus, a lo largo de lo 33 capítulos en que la obra está dividida.
Es una buena forma de empezar a utilizar este paquete integrado.

4.200 Ptas. **25,24 Euros**
516 Págs.
A. González Mangas/G. González Mangas
Editorial Paraninfo
NIVEL "I"

★★★

LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

Curso Oficial de Lingo



Director 6 es una de las mejores herramientas para el diseño de aplicaciones multimedia, animaciones, etc. Pero detrás de él existe una parte oculta y misteriosa que es necesario conocer para obtener la máxima potencia de Director. Se trata de Lingo.
Esta obra supone un completo curso sobre Lingo, donde el lector encontrará detallada información sobre las mejoras incluidas en la versión 6.
Acompaña al libro un CD con gran cantidad de programas shareware y versiones de conocidas aplicaciones.

5.495 Ptas. **33.03 Euros**
768 Págs.
Jason Roberts
Anaya Multimedia
NIVEL "C"

★★★★

ENTRETENIMIENTO

El Libro Oficial de Microsoft Combat Flight Simulator



Este es el único manual oficial de Microsoft para aprender a manejar y sacarle el mayor partido a «Combat Flight Simulator», con trucos de combate aéreo, consejos para pilotar y tácticas para llevar a cabo con éxito las misiones. Es el complemento imprescindible para el juego. Eesta obra es el manual imprescindible que revelará todos los consejos, tácticas y estrategias que se necesitan para asegurar la superioridad aérea en los azules cielos virtuales de Europa. Además incluye CD-ROM de ampliación con nuevos aviones, misiones, sonidos y utilidades.

3.700 Ptas. **22,24 Euros**
352 Págs.
Ben Chiu
McGraw-Hill/Microsoft Press
NIVEL "I"

★★★★

¿Hablarían hoy francés en América si los ingleses hubieran perdido la batalla?

En 1757, en la región fronteriza de Canadá con el este de América, tiene lugar una batalla por el control de la región entre los ingleses y los franceses. Elige un bando, coge tu mosquete o un tomahawk y disfruta de este juego histórico donde la estrategia en tiempo real se une al juego de rol en una combinación tremendamente original.









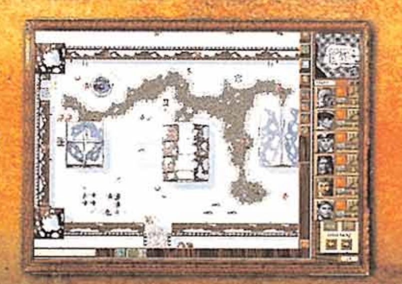




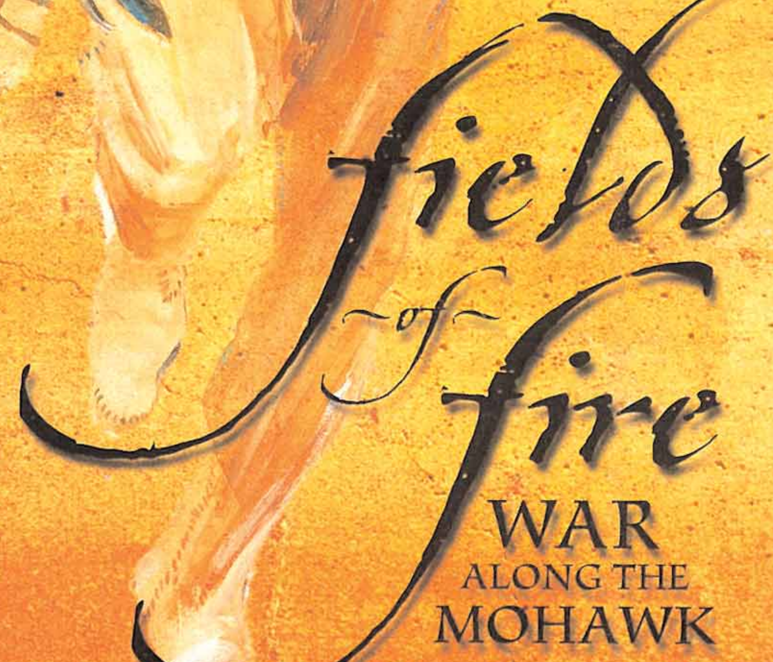

- Una increíble campaña con más de 30 misiones en una gran variedad de escenarios.
- Más de 40 personajes con habilidades propias, capaces de aprender dinámicamente.
- Novedades exclusivas como las negociaciones con el enemigo, los traidores, las batallas en la niebla o el manejo de animales salvajes.



- Las misiones son siempre diferentes dependiendo de las cualidades de los personajes seleccionados.
- Nuevos elementos estratégicos como la captura de oficiales enemigos, voladura de las bases de reabastecimiento o rescate de prisioneros.



- El ecosistema evoluciona en tiempo real afectando a tu personaje.
- Tutorial interactivo para dominar el juego en pocos minutos.
- Juego en red, vía módem, cable serie o Internet.



12 DE MARZO A LA VENTA



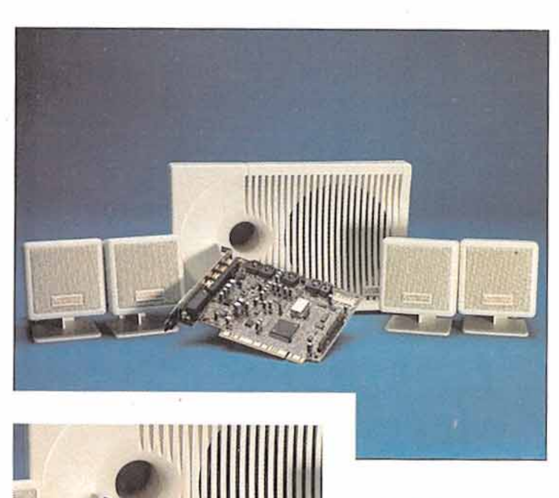
2.995 Ptas. PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98



LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

ENTORNO VISUAL DE SONIDO



Creative Labs ha sacado recientemente al mercado un nuevo producto que combina las excelentes prestaciones de la tarjeta Sound Blaster Live con un conjunto de subwoofer más cuatro altavoces satélites. El kit 256 representa una acertada solución que incluyendo el sistema Enviromental Audio, la tarjeta Sound Blaster Live y el conjunto de altavoces más subwoofer de la compañía Cambrige Studioworks son capaces de reproducir el sonido de una aplicación 3D con gran calidad, posicionando cada fuente de sonido acorde con su ubicación en dicho entorno. De esta forma podrá identificarse la procedencia del sonido y su distancia cuando se produzca en la aplicación. También ofrece un completísimo conjunto de software multimedia con juegos y aplicaciones de edicción de audio que aprovechan totalmente las prestaciones del sistema, siendo capaz de hacer sentir al usuario una sensación de inmersión en lo que a sonido se refiere. Para una mayor facilidad en la instalación el conjunto de altavoces dispone de dos trípodes para el montaje de los dos traseros. Sin embargo, la ubicación de los altavoces admite varias configuraciones dependiendo de las características y dimensiones de la sala donde sea instalado. El precio recomendado de este equipo es de 19.990 ptas.

Más información en:
www.creaf.com/spain/products/c_dim_sound_snp.asp

DUELOS EN RED



Para aquellos que desean experimentar un juego en toda su pletitud conectándose en red con otro jugador, ha aparecido el **Game Network Kit de Trust**. El producto contiene todos los componentes necesarios, habiéndose facilitado al máximo su instalación. Pueden conectarse entre sí dos ordenadores utilizando el cable STP con una longitud de 10 metros con conectores tipo RJ-45. Y las tarjetas de red PCI Plug & Play Ethernet, una de las cuales tiene incorporado un HUB con varios puertos de comunicación, permite que el kit pueda ampliarse fácilmente hasta formar una red de 5 jugadores conectados simultáneamente. Dispone de una memoria RAM de 10 MB y con el producto se adjuntan drivers para diferentes configuraciones y sistemas operativos. Como software adicional Game Network incluye dos juegos de carreras de edicción especial con soporte multijugador para juego en red. El precio aconsejado del Trust Gamer Network Kit asciende a 6.500 ptas, (39,1 Euros) IVA incluido.

Más información en: www.trust.com

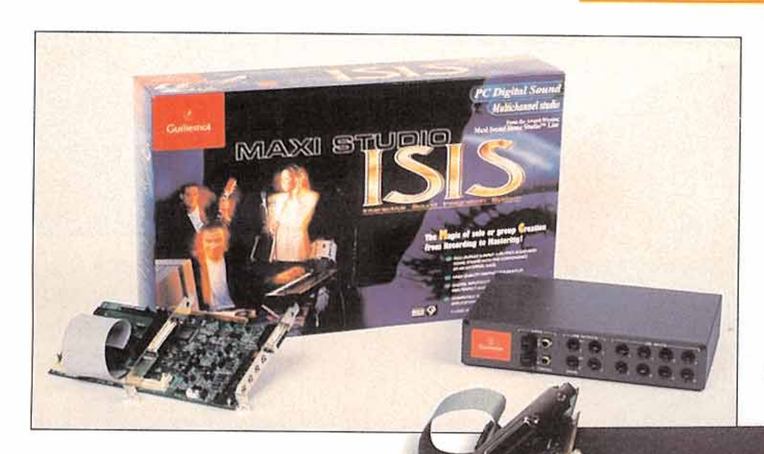
LA NUEVA APUESTA DE INTEL



Intel anunció el pasado mes de Enero la producción de la nueva familia de microprocesadores **Pentium III**, cuya aparición será efectiva en el primer trimestre del presente año. El nombre en código de la nueva generación de procesadores es **Katmai** y los usuarios de PC podrán contar en breve con procesadores que superan ampliamente en potencia, y calidad a la presente gama de Intel contando con total compatibilidad. De hecho, el Pentium III guarda unas características similares internas al Pentium II incorporando mejoras sustanciales que no van a elevar su precio demasiado. La novedad más notable es el conjunto de instrucciones KNI (Katmai New Instructions) implementado ya en DirectX 6.1, destinadas a aumentar el rendimiento en operaciones de coma flotante que utilizan juegos en 3D, vídeo DVD o MPEG, Internet y demás aplicaciones multimedia. Tras las primeras pruebas en laboratorio los resultados indican que el nuevo procesador tendrá un rendimiento incrementado que oscila entre un 15 y un 25% más que el Pentium II.

Para obtener más información, consultar http://www.intel.com

ESTUDIO DE MÚSICA PROFESIONAL



Guillemot está comercializando el estudio musical de grabación Maxi Studio ISIS (Interactive Sound Integration System), diseñado en un principio para los músicos que trabajan en casa con su PC, también es un instrumento óptimo para desarrolladores multimedia, productores de audio y vídeo, diseñadores de páginas web o discjockeys. Además, para aficionados a juegos el 3D Maxi Studio ISIS es capaz de generar un sonido posicionable sobre cuatro altavoces sin ralentizar el programa, gracias a que posee aceleración hardware en los estándares Directsound y Directsound 3D. Así podrán generarse entornos virtuales de audio en consonancia con la aplicación o juego 3D, pudiendo el usuario identificar la procedencia y distancia de cada sonido. El equipo consta de un estudio de audio/MIDI con 8 entradas y 4 salidas full duplex, que incluye un rack externo de avanzadas prestaciones. Para una perfecta fidelidad de audio dispone de entrada y salidas digitales y convertidores de 20 bit y un sintetizador/sampler de alta calidad. También se ha incluido un amplio paquete de software de grabación y edición musical entre los que se incluye Logic Audio Pro ISIS, y el hardware es compatible con los principales programas musicales como Cakewalk o Cubase VST.

Para obtener más información consultar:
www.guillemot.com/spain/gamme/son/msisis/isis.html

PERMEDIA 3 EN LA LANZADERA

3D Labs, una de las compañías punteras en desarrollo de hardware de aceleración gráfica, sobre todo en entornos profesionales, puede revolucionar próximamente el mercado de estándares gráficos con el nuevo chip Permedia 3 que está ya en fase de producción y será destinado a la aceleración de proceso gráfico en juegos y aplicaciones de escritorio. Combinando la potencia de proceso de hasta 250 millones de texels/s con el avanzado multiprocesador de texturas, total compatibilidad con DirectX y OpenGL, además de soporte para el rápido AGP 2X, los 128 bit del Permedia 3 proveerán al equipo donde sea instalado de unas características de aceleración formidables, alcanzando un realismo ahora inédito en gráficos 3D y también un ultrarápido proceso gráfico en 2D, especialmente para vídeo DVD. Algunas de sus cualidades son tan impresionantes como los 8 millones de polígonos por segundo que es capaz de procesar, incluyendo múltiples efectos por ciclo de reloj, 32 bit de color y 32 bit de Z-buffer no lineal, verdadero filtro trilineal mipmapping por píxel, y multiprocesador de texturas. Permedia 3 incorporará procesos avanzados de aceleración por hardware, como por ejemplo el renderizado por voxel, donde el volumen de un objeto viene definido por cada uno de sus píxeles, es decir, que estos están tratados en tres dimensiones.

Más información en:
http://www.3dlabs.com/products/p3.html

Flash

★ El pasado 11 de Enero **Iomega Corporation** anunció su entrada en una nueva iniciativa de la industria de grabación para crear una especificación de seguridad de música digital para el próximo otoño. **La tecnología Record/Playes** una amplia iniciativa tecnológica diseñada para proporcionar un canal de distribución seguro en Internet que los desarrolladores podrán utilizar para crear aplicaciones de seguridad. Denominada **SDMI** (Secure Digital Misic Initiative), la especificación abierta está diseñada para proteger los derechos de propiedad de la música en toda clase de formatos digitales y canales de distribución.

★ Gracias al nuevo **Talk n'Play de Thrustmaster** ahora podrá mantenerse comunicación a través de juegos en red o vía Internet. El equipo consta de unos auriculares con micrófono que va acompañado de software que permite mantener una conferencia con 4 usuarios mientras están interconectados a Internet. De esta forma, no será necesario enviar comandos por teclado, estableciéndose una comunicación continua y natural. Además, trabaja con prácticamente cualquier juego o sitio web de juego. Se espera su pronta llegada a nuestro país, pero ya se vende a **29.95 dólares.**

★ El nuevo test oficial **TOEFL** desarrollado en 2 CD-ROM por ETS **(Educational Testing Service de Princeton, EE.UU.)** está destinado a servir como patrón de medida de conocimientos del idioma inglés a estudiantes extranjeros para acceder a colegios y universidades en los EE.UU. Con un método sencillo y práctico se puede valorar el nivel de conocimientos del idioma. También se recomienda para su uso en Academias, Universidades y Centros de Formación. Este producto es distribuido en **España por KDC.**

★ **La compañía Hercules,** especializada en desarrollo de hardware de vídeo, ha incorporado a su **nueva Hercules Dinamite** el chip de aceleración de **Nvidia Riva TNT**. Con soporte para AGP 2X la nueva tarjeta de aceleración gráfica ofrece resoluciones de 1.900x1.200 píxeles a 75 Hz y unas excelentes características en gráficos 3D/2D. Posee el avanzado doble procesador de texturas, una velocidad de RAMDAC de 250 Mhz y cuenta con soporte para la mayoría de los estándares de proceso gráfico como OpenGL o Direct 3D.

CADA VEZ MÁS CERCA



VOODOO3 SE PRESENTA *oficialmente* EN MADRID

El pasado día 2 de Febrero, Micromanía acudió a la presentación oficial de la nueva tecnología de 3Dfx, sobre la que se han extendido como la pólvora todo tipo de rumores por el mundo entero. El nuevo chip Voodoo3 está a punto de ver la luz, en la última vuelta de tuerca de la compañía por llevar la tecnología Voodoo al límite, con una serie de nuevas opciones gráficas y, lo que quizás es más importante, un cambio bastante impactante de estrategia de mercado por parte de los señores de 3Dfx. Tres modelos básicos de tarjeta –por el momento–, y un soporte completo 2D/3D –similar a la idea de Banshee–, constituyen las credenciales de Voodoo3. ¿Ha llegado con este chip 3Dfx a su límite?

Uno de los locales más de moda de la capital acogió la presentación de 3Dfx para el más reciente y evolucionado representante de la tecnología Voodoo. El flamante chip Voodoo3 o, mejor dicho, sus innovaciones, y la estrategia que la compañía ha seguido para montarlo sobre las tarjetas que se pondrán a la venta en breve –OEM, en una versión llamada Voodoo3 2000, que se instalará directamente sobre placas base de ordenadores, además de en tarjetas independientes, y Voodoo3 3000 y 3500, que se montarán únicamente sobre tarjetas gráficas–, pretenden marcar el límite de la tecnología Voodoo, que se originó hace ya cuatro años. Velocidad –AGP 2X, y 4X en preparación, de 250 a 366 Mtexels/s (dependiendo de la versión), de 6 a 8 millones de triángulos/s, 60 fps en multitexturas, etc.–, y potencia –resoluciones de hasta 2.048x1.536 puntos, soporte 2D, descompresión MPEG 2, etc.– son sus cartas de presentación, y parecen que deberían ser suficientes como para contentar al usuario más exigente... ¿o no? La cuestión es que la competencia no se duerme en los laureles, y compañías como 3D Labs o nVidia ya anuncian la nueva generación de sus chip gráficos, que no tienen nada que envidiar a todo lo que 3Dfx anuncia.

Lo cierto, en cualquier caso, es que Voodoo3 mostró bastantes buenas maneras y la demostración que se hizo a los representantes de la prensa especializada, con títulos como «Quake II», «Unreal», «Heavy Gear II», etc., permitió comprobar todo el potencial que encierra el nuevo hard de 3Dfx, si bien es cierto que no se pudo asistir a una comprobación real de las nuevas opciones gráficas, por la sencilla razón de que no existe ahora mismo nada que explote todas sus posibilidades y nuevas opciones de efectos visuales.

Dispuestos a ahondar algo más en las posibilidades de lo visto, y de las nuevas características del chip, charlamos con Tony Tamasi para averiguar qué hay de cierto en algunos rumores que han venido acompañando al desarrollo de Voodoo3, y cuál va a ser la estrategia de la compañía con su más avanzada tecnología.

TONY **TAMASI**

«Voodoo3 es el primer paso para nuevas tecnologías en las que ya estamos trabajando...»

Tony Tamasi, es Director de marketing de producto de 3Dfx, en la división de gráficos avanzados de la compañía. Antes de trabajar para 3Dfx estuvo en Apple Computer y Silicon Graphics, desarrollando diversas tareas como ingeniero de sistemas. Obtuvo cuatro licenciaturas cum laude por la Universidad de Kansas, en cuatro años, y entre sus aficiones están la lectura, el levantamiento de pesas, el esquí, el senderismo, y jugar partidas de Deathmatch con «Quake II» en las que, según se dice, suele ser derrotado continuamente por quinceañeros.

MICROMANÍA: ¿Cómo debemos considerar el nuevo chip Voodoo3, como una revolución del hardware, o como una evolución de la tecnología conocida?

TONY TAMASI: *Es sobre todo una evolución. Toda la tecnología existente en Voodoo2, tomada como base, así como la de Voodoo Banshee, han sido integradas reduciendo los costes. Es sólo el primer paso para nuevas ideas y tecnologías que tenemos en mente en 3Dfx, y sobre las que estamos trabajando. Es una evolución en el camino ya iniciado. Es realmente algo muy parecido a lo que ya ocurrió con Voodoo2. Se tomó una tecnología base, se redujeron costes de fabricación, se evolucionó en la tecnología Voodoo y se añadieron nuevas opciones y soportes.*

MM.: ¿Por qué habéis seguido en la línea de Banshee, ofreciendo soporte 2D/3D integrado, en lugar de funcionalidad 3D exclusiva?

T.T.: *Realmente podríamos fabricar tarjetas exclusivas 3D con este mismo chip Voodoo3. Podemos colocarlo de manera independiente y singular en tarjetas 3D, como ocurrió con Voodoo y Voodoo2. Sin embargo, pensamos que la gente encontraría más satisfactorio disponer de un soporte total para 2D/3D –con una gran aceleración 2D y otras opciones, como la visualización MPEG2–, en lugar de tener sólo una tarjeta 3D que necesita de una VGA extra. En cualquier caso, es muy sencillo coger el chip Voodoo3 y montarlo sobre tarjetas únicamente 3D.*

MM.: El hecho de que la competencia de 3Dfx –nVidia, 3D Labs...– esté trabajando en una línea de chips que ofrecen soporte 2D/3D, ¿no ha influido también en esta decisión?

T.T.: *Decidimos integrar funcionalidad y soporte 2D por varias razones. Primero, porque es algo que la gente valora más. El tener un soporte gráfico total integrado en un solo chip. Además, el mercado es mucho más grande que el de 3D exclusivo. También tuvimos en cuenta que fabricantes como Compaq, IBM, etc., precisaban de ciertos soportes para productos OEM que ofrezcan funcionalidad 2D, y no sólo 3D. El caso de nuestros competidores fue quizás el contrario. Nosotros ya teníamos una gran porción del mercado 3D y decidimos entrar a cubrir también la funcionalidad 2D. Otras compañías que entonces no eran tan grandes tuvieron que entrar también por esta vía para intentar hacerse con parte del mercado de OEM. Era más fácil competir por esta nueva vía que por la del 3D únicamente, cuando 3Dfx ya tenía una posición consolidada. Así, en la actualidad, conviven dos tendencias del mercado bien definidas. Las 3D, con productos de venta singular, y la funcionalidad híbrida 2D/3D, que tiende a dirigirse hacia el sector de OEM. Hasta ahora hemos estado centrados en el mercado 3D (juegos) de manera casi exclusiva, y estamos entrando en las OEM en este momento.*

«Los filtros anisotrópicos son uno de los nuevos efectos soportados, además de otros muchos no disponibles en la tecnología precedente»

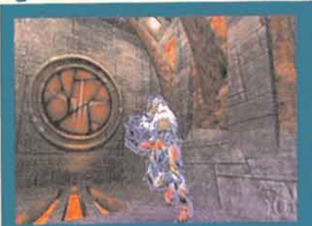
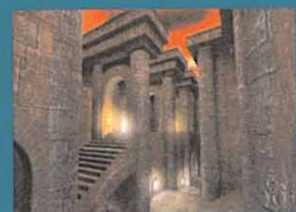
MM.: Esta decisión de entrar en el mercado de OEM, ¿se realizó antes o después de la adquisición de STB? Es decir, ¿aunque 3Dfx no hubiera comprado esta compañía habría entrado en el sector de OEM?

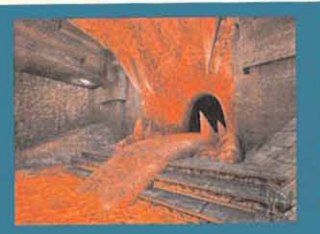
T.T.: *Sí, esa decisión fue anterior a la compra de STB. Pero decidimos comprar STB y no otra compañía porque ya tenía una gran presencia en este sector, y nos facilitaba mucho el camino. Hacían tarjetas y hacían productos OEM. La compra de STB fue una decisión estratégica, posterior a la decisión de entrar en el sector OEM.*

MM.: Y, el hecho de que STB trabajara sobre todo montando los chips Riva TNT, ¿no influyó también en esa decisión?

T.T.: *Bueno, hay muchas empresas que trabajan con chips que son 3Dfx –Diamond, Creative, Guillemot, Hercules, Elsa...–, pero también fabrican productos basados en otras tecnologías. Es imposible para 3Dfx intentar eliminar a* ►

QUAKE III: ARENA. VOODOO 3 AL LÍMITE




En palabras de Tony Tamasi, "«Quake: Arena» va a ser, en el más corto plazo, el título en desarrollo que más y mejor va a aprovechar algunas de las nuevas posibilidades del chip Voodoo3". El título de id Software, esperado y admirado desde el mismo momento de su anuncio oficial, y que ha venido creando una enorme bola de nieve de rumores en torno a su potencial, va dejando entrever alguno de sus secretos. Uno de los mejores ejemplos es el referente, según se descubre en nuestra charla con Tamasi, a sus posibilidades en gestión de multitexturas. Hasta cinco pases por polígono, según afirma Tamasi, junto a resoluciones hasta ahora sólo imaginables sobre el papel, soporte de visualización 16:9, teselación de superficies curvas... ¿filtros anisotrópicos? ¿modelos de varias decenas de miles de polígonos? Bien, aún existen incógnitas por despejar, pero si toda esa –según se afirma– superior carga gráfica, es capaz de funcionar correctamente a altas resoluciones y a gran velocidad, el tándem Voodoo3/«Quake: Arena» puede ser realmente imparable.
Y, de todo esto, ¿qué dice la competencia?

toda la competencia comprando compañías que manufacturen productos con tecnologías diferentes a la nuestra.
La compra de STB no se debió a esto. Si fuera así nos habríamos vuelto locos...

MM.: Se han oído ciertos rumores de que 3Dfx no va a licenciar la tecnología Voodoo3 a Diamond ni Creative. ¿Es esto cierto?
T.T.: *Cuando decidimos comprar STB para entrar en el terreno de la fabricación de tarjetas, y no sólo de chips, sabíamos que las relaciones que habíamos tenido hasta ese momento, en concreto con Diamond y Creative, podrían sufrir cambios. Hasta ahora, en cualquier caso, la relación con ambas compañías había deparado productos de gran calidad, de los que estamos muy satisfechos, sobre todo con Diamond –tanto con Voodoo como con Voodoo2–. Sin embargo, al adquirir STB la posibilidad de entrar en conflicto con productos similares con compañías como las mencionadas, montando un chip sobre nuestras tarjetas, y vendiendo el mismo chip a un tercero para tarjetas más o menos parecidas, es muy lógica.*
Quizá los cambios que vengan se dirijan más al terreno de colaborar con terceras compañías que sean capaces de cubrir con su producto una demanda en determinados territorios que 3Dfx y STB no puedan cubrir por sí solas. En el mercado europeo, por ejemplo, compañías como Guillemot tienen una gran presencia. Aunque no se descarta nada, ni trabajar con una u otra compañía.

MM.: Algunos rumores, anteriores a una oficialidad de las características del nuevo chip Voodoo3, aseguraban que estas nuevas tarjetas serían capaces de gestionar NURBS en tiempo real. ¿Es esto cierto?
T.T.: *Los NURBS –Non Uniform Rationalized B-Spline– definen generación y representación de geometría y superficies curvas. Manejar y acelerar NURBS reales –que son una parte muy compleja de la geometría 3D– requiere hablar de productos hardware muy avanzados y de coste muy elevado, como el Infinite Reality de Silicon Graphics, que es el único ordenador capaz de gestionar NURBS auténticos en la actualidad. Pero este ordenador cuesta 150.000 $.*
Voodoo3 no acelera, en la práctica, NURBS reales, pero sí es capaz de crear una teselación –un algoritmo que se usa muy a menudo en hardware de bajo coste– de estas superficies curvas, y crear un mosaico lo bastante complejo de triángulos. Como Voodoo3 es capaz de gestionar un número muy elevado de triángulos de manera simultánea, podemos crear el efecto visual de manejar y acelerar NURBS. En cualquier caso, la gestión de NURBS es uno de esos objetivos a los que la industria de los gráficos en 3D tiende, y que se hará realidad con el tiempo. Superficies curvas, aceleración de sistemas de partículas, sombreados phong en tiempo real... hay un montón de efectos y detalles que en una nueva generación del hard 3D se harán efectivas. Algún producto futuro de 3Dfx permitirá todo eso... y mucho más.

MM.: ¿Qué otros tipos de nuevos efectos visuales especiales son soportados por el nuevo chip Voodoo3 que antes no se ofrecieran en Voodoo, Voodoo2 o Banshee? ¿Quizá filtros anisotrópicos, y otros?
T.T.: *Los filtros anisotrópicos son uno de los nuevos efectos soportados, sí. Y hay muchos más que antes no aparecían en las tecnologías precedentes. También habrá un soporte completo de AGP2x, que antes no existía. Un montón de nuevos efectos en 2D y 3D, y también modos complejos de alta resolución (2.048x1.536, por ejemplo)... pero quizá lo más importantes es el número de triángulos y Mtexels/s que el chip es capaz de gestionar. Incluso en resoluciones muy altas un juego como «Quake II» es totalmente jugable.*
En el caso de Voodoo2, existía el límite máximo de 1.024x768 y con dos tarjetas conectadas en modo SLI, únicamente. Con Banshee se podía llegar hasta 1.600x1.200, pero sin soporte de multitextura, y con una considerable pérdida de velocidad.

«Uno de los juegos que más y mejor vaya a utilizar todas las nuevas opciones de gestión gráfica, render, multitexturas, etc. será «Quake: Arena»

MM.: Cuando afrontáis el desarrollo de tecnología, y el soporte de estos nuevos efectos ¿buscáis algún tipo de asesoramiento en los desarrolladores, es decir, ofrecéis lo que os piden, o realmente se desarrolla en el sentido contrario?
T.T.: *Por lo general, al desarrollar un nuevo producto hablamos con los programadores y nos dicen: "nos gustaría tener esto, esto y aquello. Nos gustaría trabajar con sistemas de filtros avanzados, como el anisotrópico, y poder gestionar estos Mtexels en alta resolución, y disponer de esto otro... así los juegos quedarán mucho mejor". Intentamos diseñar cierto soporte en el chip para la mayoría de esos efectos –siempre que vayan a influir en la jugabilidad, claro está–, y se trabaja codo con codo en el desarrollo del hardware. También es cierto que muchas veces los desarrolladores necesitan tiempo para sacar partido de todos estos efectos, y el diseño de drivers y su actualización también depende de esta colaboración.*

MM.: ¿Qué juego, de los que ahora están en desarrollo, crees que va a explotar más las posibilidades de Voodoo3?
T.T.: *Bueno, en el caso de «Quake: Arena», John Carmack está desarrollando*

un montón de nuevas opciones y efectos visuales en el engine del juego, que están quedando realmente fantásticas con el hardware Voodoo3. Existe también una nueva versión de «Unreal» en desarrollo que aprovechará algunos efectos especiales antes no soportados.
En cualquier caso, también los juegos actuales aprovechan las ventajas de Voodoo3. Mira «Quake II», que corre a una velocidad tremenda sobre el nuevo hardware, incluso en muy altas resoluciones, y con multitexturas....
Pero, bueno, si me obligas a elegir un juego que vaya a ser lo más, con el soporte de Voodoo3, y que use todas las nuevas opciones de gestión gráfica y render, te diría que «Quake: Arena».

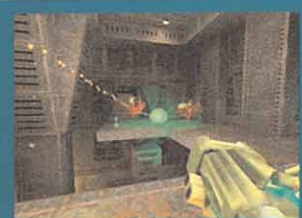
MM.: ¿Crees que los jugadores, realmente, lo que están pidiendo al nuevo hardware gráfico es toda esta serie de efectos visuales especiales para recrear entornos más realistas, o se trata más bien de conseguir velocidad, fluidez y mejorar la jugabilidad?
T.T.: *Se trata de todo ello. Un juego como «Quake II» con Voodoo3 funciona perfectamente en 1.024x768 a una tasa muy superior a los 100 fps. Pero con algo como 60 fps tienes más que de sobra para jugar. Ahora, si además consigues esos 60 fps con todo tipo de nuevos efectos visuales, capaces de aumentar el realismo de un entorno 3D, como todas las opciones de multitextura, bumpmapping, efectos especulares de luz, o incluso añadir un segundo, tercer, cuarto, quinto pase en texturas, texturas de gran tamaño, superficies curvas, etc. Que añadan realismo, ¡voila! Lo tienes todo.*
La gestión de texturas, sobre todo, tiene una gran importancia. «Quake: Arena» será capaz de realizar hasta cinco pasadas de textura por polígono, mientras que «Quake II» sólo usa dos. «Quake: Arena» tiene una carga gráfica –y una complejidad de gestión gráfica– casi tres veces superior a «Quake II». Es un equilibrio muy complejo entre calidad gráfica y velocidad de gestión, pero hay que contemplar los dos aspectos.
El hardware gráfico tiende a mejorar la velocidad, pero una velocidad casi ideal, que es lo que se está buscando está aun lejos de alcanzarse. Te hablo de llegar a manejar decenas, centenares de Gigapixels por segundo. Pero un desarrollador de juegos siempre encontrará un modo de aprovechar de manera óptima todo aquello que le ofreces con un hard determinado. Aunque en realidad nunca es todo tan veloz como se pretende...

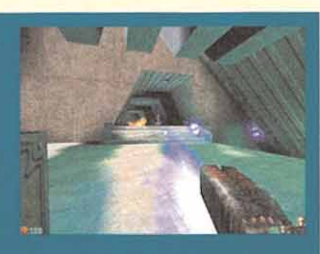
MM.: Hablando de la importancia de las texturas, ¿es cierto que Voodoo3 no tiene un soporte real total de texturas en color verdadero (24 y 32 bit)?
T.T.: *Bueno, realmente la arquitectura interna del chip Voodoo3 trabaja en color verdadero –32 bit–. Pero en el frame buffer los datos en 32 bit se convierten a color de 16 bit porque es el método más cómodo para trabajar en los procesos de filtros y otros. La representación que se ofrece en pantalla se realiza en algo cercano a 22 bit reales.*
En la práctica todo esto se traduce en la representación de un gradiente que maneja datos de 16, 24 y 32 bit de color. En un juego, por ejemplo, quizá se puede apreciar con más facilidad en la representación de un cielo, donde ese gradiente es más evidente. Pero durante la acción, con todo moviéndose a gran velocidad, no es apreciable esa "pérdida". La cuestión es que la gestión real de datos de 24 y 32 bit va multiplicando la demanda de la capacidad de proceso del hardware, y de la memoria necesaria. Lo que tampoco es demasiado útil en la práctica. Sacrificar velocidad y jugabilidad por algo así no nos parece demasiado atractivo. Además, la gran mayoría de juegos no ofrecen el soporte de render en 24 y 32 bit. ¿Cuál es la ventaja entonces de incluirlo, si no tiene un beneficio real tan importante, pese a una mejora en la calidad del color?

MM.: Sí pero, si nunca se ofrece esta opción, ni los jugadores ni los desarrolladores podrán llegar a incluirla en sus juegos, con una lógica evolución tecnológica en el tiempo.
T.T.: *Bueno, no decimos que en el futuro no se vaya a ofrecer, cuando haya un hardware que no precise sacrificar velocidad por la calidad del color.*
Futuros productos de 3Dfx incluirán ésta y otras muchas opciones que hoy no existen en una tecnología como la de Voodoo3 –incluyendo OEM–.
Desarrollar una nueva tecnología realmente revolucionaria, como lo fue Voodoo, no es algo barato cara al producto final. Las primeras tarjetas Voodoo superaban los 300 $ al salir al mercado en Estados Unidos.

MM.: Y, hablando del futuro, de estas nuevas cosas que estáis preparando, ¿será otra evolución, o una revolución a medio plazo, en los próximos 4 ó 5 años?
T.T.: *Bueno, en 3Dfx trabajamos en diseños con varios equipos, orientados a diferentes objetivos. Es una estrategia de mercado, ni más ni menos. Aparecerá, por ejemplo, una nueva Voodoo3 para soporte AGP4x, incluso en OEM. Otros equipos trabajan en proyectos más ambiciosos, con nuevas arquitecturas, pero... ¿os cuento algo de esto ahora? No, mejor no (risas).*

LOS JUEGOS

Aunque la demostración llevada a cabo durante la presentación de Voodoo3 dejó bastante impresionado al público asistente, hay que hacer un especial hincapié en que lo visto sólo puede ser tomado por el lado correcto, esto es, la velocidad que es capaz de desarrollar el nuevo chip con resoluciones elevadas –y que es mucha, por cierto–. Si «Quake II», «Unreal», «Shogo» y otros suelen ser utilizados como base para este tipo de demostraciones gráficas, hay que dejar claro que ninguno de ellos en la práctica puede aprovechar alguna de las nuevas opciones gráficas, inexistentes en anteriores chipset y tarjetas 3D, con lo que aún quedan en el aire unas cuantas preguntas sobre qué puede hacer realmente Voodoo3, y cómo lo hace. Si sólo la mitad de lo que afirman los componentes de 3Dfx es cierto, no cabe duda que Voodoo3 puede convertirse en el nuevo estándar.
Mientras tanto, nos tendremos que conformar con disfrutar de imágenes de «Quake II», «Shogo» o «Tomb Raider III» en 1.600x1.200 puntos, o de «Unreal» en 1.024x768 –que, por cierto, no es desconocida, gracias al SLI de la Voodoo2–, con toda su correspondiente carga, eso sí, de multitexturas.


La revolución de los arcades 3D
MONOLITH PRODUCTIONS
MICROÏDS
Shogo también funciona sin tarjeta 3D en Pentium™ 233 Mhz o superior.



Argumento dinámico
40 niveles con personajes interactivos que tratarán de ayudarte o impedirte que cumplas tu misión. Experimenta distintas sensaciones cada vez que juegues: dependiendo de las decisiones que tomes cambiará el desarrollo de la historia.



Dos modos de juego
Elige entre 4 MCA (transportes blindados) capaces de convertirse en vehículos súper sónicos o en poderosísimos robots bípedos para completar las misiones en las ciudades y bases subterráneas. Otras áreas deberás cubrirlas a pie para conseguir tus objetivos.

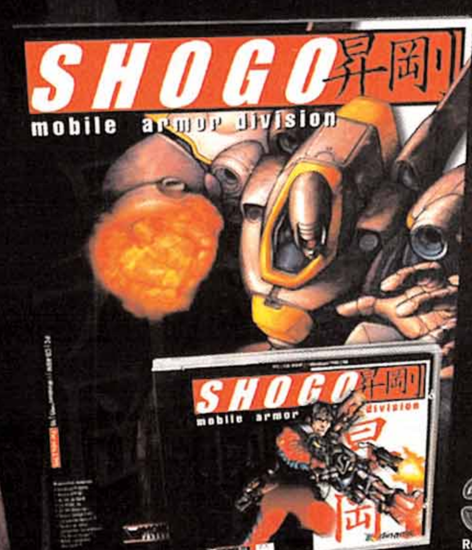


Múltiples enemigos, aliados y armas
Enfréntate a más de 20 enemigos con depurada IA dispuestos a hacerte fracasar en tu misión. Utiliza las 20 destructivas armas disponibles para seguir adelante y apóyate en los personajes interactivos que tratarán de ayudarte.





Una experiencia cinemática única
Gracias a la nueva tecnología LithTech disfruta del motor 3D más avanzado del momento. Sumérgete en un mundo virtual 3D de asombroso realismo: luces dinámicas, reflejos de los cristales, sombras generadas en tiempo real y hasta enemigos con más de 600 polígonos.



SHOGO 昇剛
mobile armor division



Juego en red, vía módem o en Internet con hasta 16 jugadores.

PC | CD-ROM | Windows™95 | 98







LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

RAGE SOFTWARE
Rabia en acción

Hace poco más de un año, una compañía desconocida irrumpió con fuerza en el panorama internacional, con el anuncio de un título, «Incoming», que prometía llevar los entornos 3D y toda la potencia de las tarjetas aceleradoras hasta niveles no conocidos en ese momento. Hoy, Rage continúa su expansión y crecimiento, desde el tiempo en que tan sólo era un pequeño grupo de desarrollo, hasta haberse convertido fuera de nuestras fronteras en editor de sus propios títulos, y haber llegado a acuerdos en casi todo el mundo para la publicación de sus nuevos proyectos, a través de otros distribuidores. Salvo catástrofe, Rage se perfila para el futuro inmediato como una compañía capaz de hacerse un hueco entre los más grandes, con un puñado de proyectos que Micromanía, tras haber hablado con los integrantes de Rage, presenta en las siguientes páginas.

Aunque algunos de los nuevos proyectos de la compañía tuvieron ya una tímida presentación en ferias como el E3 del 98, ha sido ahora cuando Rage ha comenzado a ofrecer sin ningún obstáculo detallada información sobre sus juegos futuros.

Por el momento, la compañía tiene en preparación seis nuevos títulos, tras el lanzamiento de «Incoming» –juego del que, por cierto, se ha anunciado que tendrá una segunda parte, en la que se está comenzando a trabajar–, cuyo desarrollo se reparte, geográficamente, entre los diferentes estudios con que Rage cuenta en el Reino Unido –Londres, Newcastle, Manchester, Liverpool y Birmingham–. Y quizá la gran mayoría de ellos no están llamados a liderar "revoluciones" de esas en que se anuncia a bombo y platillo la creación de nuevos géneros. No, los tiros no van por ahí. Lo que Rage pretende es dar nueva vida a sectores como el arcade, sobre todo. Desde diferentes perspectivas –deporte, carreras, acción...– la compañía aborda cada uno de estos títulos aspirando a dos objetivos primordiales: elevada calidad técnica y, sobre todo, jugabilidad insuperable.

Desde sus comienzos, Rage ha tenido en cuenta, además, los entornos 3D como el único campo de acción en el que sumergirse. Así, y tras el estupendo «Incoming», todos sus nuevos proyectos se definen en este marco.

Entremos, sin más dilación, en el mundo de la jugabilidad extrema que propone Rage, y en el que se podrá encontrar variedad suficiente como para cubrir todos los gustos, y calidad capaz de satisfacer los paladares más exquisitos. Éste es el futuro que ofrece la compañía.



EXPENDABLE Acción total

Uno de los títulos más atractivos de la nueva hornada de Rage, «Expendable», está aún en producción y no se espera que aparezca en el mercado hasta bien entrado el 99. Sin embargo, es muy posible que, si habéis decidido adquirir en los próximos meses una tarjeta aceleradora, os topéis con este nombre, como parte de los típicos productos que se regalan con muchos modelos de este hardware. La razón está en que muchos fabricantes están usando una demo no interactiva de «Expendable» como ejemplo de las nuevas posibilidades gráficas de la potencia del hard más sobresaliente, puestas al servicio de un arcade al estilo clásico, pero con una apariencia realmente de lujo

En preparación: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION, DREAMCAST • ARCADE**

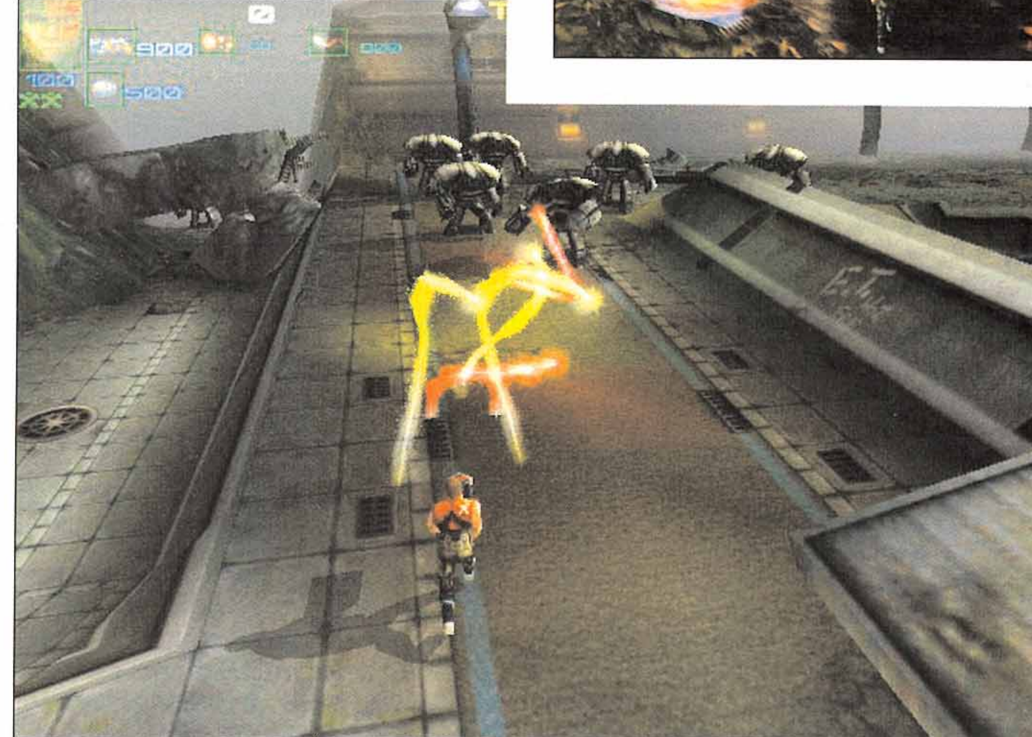


Una vez más, la acción desplegada en un título de las características de «Expendable» intenta encontrar una excusa en un argumento que, a la hora de la verdad, al jugador le importa más bien poco. Sin embargo, y aunque en su esencia las bases del guión de «Expendable» sean arquetípicas, no es menos cierto que ofrece una historia, cuando menos, atractiva.

Estamos en el siglo XXV y la humanidad ha encontrado las vías para colonizar planetas distantes en galaxias antes desconocidas. Todo comenzó cuando los planteas de nuestros sistema Solar consiguieron ser modificados en su atmósfera y adaptados a la vida humana –terraformación–, para explotar sus recursos minerales. Pero las ansias de exploración y colonización fueron ampliándose. Mundos distantes, a los que sólo consiguieron llegar un puñado de colonos, fueron progresivamente adaptados e industrializados, convirtiéndolos en alternativas a la vida en la Tierra. Hasta que llegaron ellos... los Charva.

Una raza alienígena sumamente hostil ha encontrado en los esfuerzos del hombre, y en la adaptación de los distintos mundos colonizados el escenario perfecto para su propia expansión y reproducción. Así, el mayor logro de la humanidad en toda su Historia se ha convertido también en el camino de su destrucción.

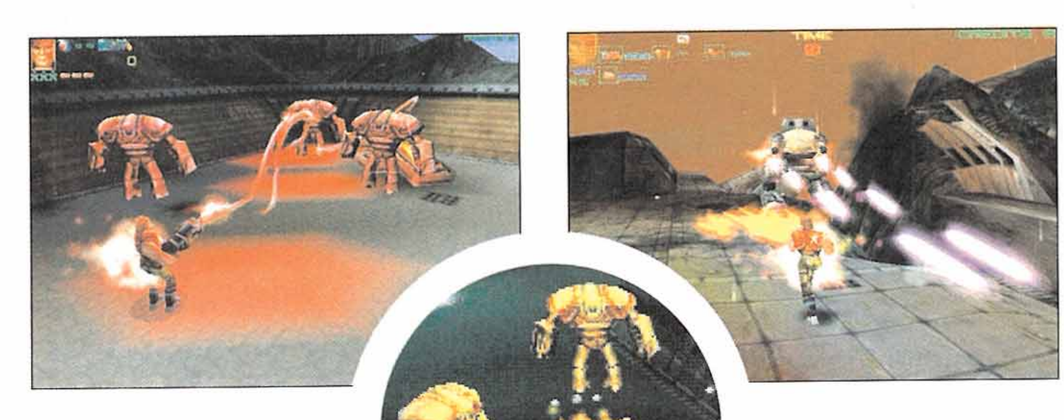
La única posibilidad de supervivencia, de las colonias y del objetivo final de los Charva, la Tierra, es el envío de un grupo de soldados de élite, los "Sacrificables" –«Expendable»–, auténticas máquinas de matar, sin emociones ni otro interés que la caza del enemigo y la diversión que les produce el asesinato. Y nuestra tarea, por supuesto, es guiarlos en su labor de exterminio.

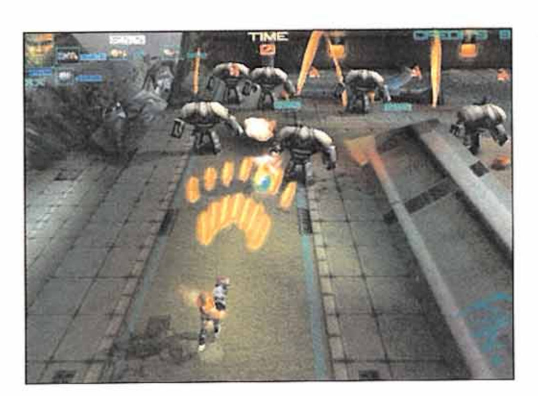


Ni un sólo momento de respiro es lo que pretende ofrecer la acción del juego. Enemigos en gran número aparecen de manera continua en la pantalla, dispuestos a hacernos la vida imposible.

De aquí parte lo que se puede considerar una combinación de elementos de arcades clásicos –«Ikari Warriors», «Commando»...– con la tecnología más avanzada, y espíritu de títulos como «Quake», al servicio de la jugabilidad más elevada.

Cualquier arcade que combine acción y lucha del modo que este juego lo hace, exige que todo el diseño se estructure en torno a la I.A., un área en la que el equipo de desarrollo ha trabajado duro, según Peter Johnstone, productor del juego. "Hemos procurado combinar secuencias en las que instrucciones detalladas en el "script", son seguidas por los personajes a rajatabla, en ►





determinadas situaciones, con momentos en que la IA del enemigo toma un control total sobre las acciones de éste, haciendo que el protagonista se enfrente a reacciones diferentes de su rival (...) Para dar una apariencia lo más realista posible a cualquiera de estos supuestos, se han creado unos 2.500 cuadros de animación para cada enemigo y personaje, que se pueden interpolar en tiempo real, generando efectos de "morphing".

Los juegos de Rage se caracterizan por una calidad visual realmente alta, entre otros. Algo que, en «Expendable», es quizás aún más notorio. Según Johnstone, «Expendable» es un título que se puede considerar como una producción diseñada al 50% por artistas gráficos y programadores.

Para poner las facilidades a unos y otros en su trabajo, el empleo de potentes herramientas, de creación propia, ha sido fundamental en el desarrollo. Un complejo editor, desarrollado por Kevin Franklin (responsable también del apartado de IA), permite a los diseñadores crear y decorar escenarios en múltiples niveles, colocar luces, objetos, enemigos, diseñar partes del "script" y controlar cada parámetro que defina movimientos, animaciones, etc., y realizar cualquier modificación en tiempo real. Este editor, diseñado sólo para tareas profesionales, no será, en ningún caso, puesto a disposición del usuario final.

FX visuales serán, también, una de las notas dominantes de «Expendable». La gente de Rage, desde sus comienzos, ha venido trabajando codo con codo con los más importantes fabricantes y desarrolladores de hard, para explotar al máximo las posibilidades de las tarjetas aceleradoras con sus potentes engines gráficos. «Expendable» dispondrá de una amplia gama de efectos especiales, desde bump-mapping hasta resoluciones increíbles, pasando por efectos de multitexturas y otras características que aprovechen todo lo que algunas tarjetas, que ni siquiera han aparecido aún, puedan ofrecer, sin perjuicio del soporte de modelos más antiguos. De hecho, en Rage comentan que «Expendable» soportará ciertas particularidades disponibles en nuevos procesadores de AMD e Intel, de las que aún no están autorizados a hablar en profundidad.

Dreamcast es una máquina ideal para un juego como «Expendable», pues tiene la potencia necesaria para usar todos los efectos visuales que se han diseñado para el juego



Otro aspecto llamativo del diseño de «Expendable» es que, a diferencia de lo que hoy se hace en el 99% de los casos, estamos ante un juego que no usará en ningún momento la conocida perspectiva subjetiva de los shoot'em up 3D, en beneficio de una acción en tercera persona. Según Johnstone, "la razón es que queríamos ofrecer algo diferente, y no el típico y soso clon de «Quake». «Quake» es un juego brillante, pero por cada buen juego disponible de este estilo, hay diez que, sin ser realmente malos, no ofrecen nada nuevo. Simplemente dan esa sensación de haber visto algo parecido decenas de veces."

Así, en «Expandable» manejaremos a nuestro protagonista a través de mundos de intrincado diseño, pero siempre desde una vista exterior –lo que dará bastante más profundidad–, que basará gran parte de su atractivo en un excelente y exhaustivo diseño del movimiento de cámara, controlado de manera automática por el ordenador. En algunos niveles la cámara se situará justo detrás del protagonista. En otros, se colocará ligeramente por encima, o por debajo. Incluso, en otros la acción será visualizada desde una perspectiva cenital, al estilo casi de clásicos como «Gauntlet». En otros momentos, en que se combine la acción en tiempo real con animaciones no interactivas, el estilo propio de una película, con múltiples planos, asumirá el protagonismo.

El conjunto de «Expendable», según Johnstone, "se basa en dos aspectos, la diversión de poder romperlo todo, y la exploración y descubrimiento de sorpresas en cada uno de los niveles del juego. Gran parte de la mecánica se basa en ideas de clásicos como «Ikari Warriors» o «Commando», con ciertos elementos sacados de títulos como «R-Type», «Einhander» o «Quake»."

Como oferta, y declaración de propósitos no está, pero que nada mal.

HOSTILE WATERS

MÁS QUE ACCIÓN

La primera impresión al contemplar «Hostile Waters» es que nos encontramos ante el digno sucesor de lo que «Incoming» ha sido. Un título basado en la acción pura, en el que velocidad y reflejos son nuestra principal arma. Nada más lejos de la realidad, según Rage. Pese a que este proyecto ofrece un aspecto propio de un título de acción, el componente estratégico y cierta continuidad en la historia que ofrece, lo convierten más en una pequeña película que en un sencillo arcade.

En preparación: **PC CD (WIN 95/98) • ACCIÓN/ESTRATEGIA**



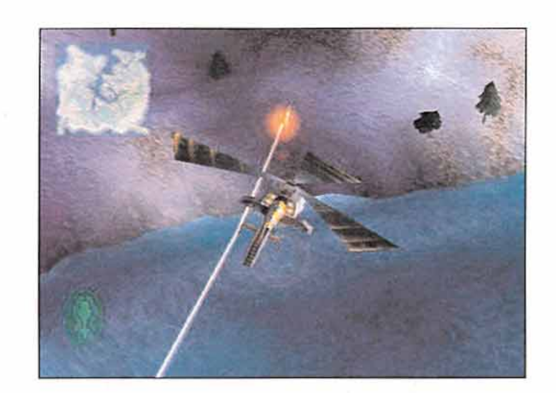
Las primeras impresiones no siempre son acertadas o, al menos, no tanto como podamos imaginar. El caso de «Hostile Waters» es un buen ejemplo. Parecía que nos estábamos enfrentando a un "disfrazado" «Incoming 2». Un título pletórico de acción, y basado en el mismo engine 3D, o una evolución del mismo.

Pues ni lo uno ni lo otro. Nada más comenzar nuestra visita, Martin Kitney, uno de los encargados del marketing de Rage, se encargó de poner las cosas claras: "El juego no utiliza el engine de «Incoming» y, en contra de lo que pueda parecer, no se trata de una continuación de éste. «Hostile Waters» es un título que combina acción y estrategia, en una línea muy similar a la que inspiró juegos como «Carrier Command», o la serie de «Desert Strike», combinando ciertos elementos de títulos tan carismáticos como «Red Alert». La idea era realizar una puesta al día del concepto de «Carrier Command», pero nos alejamos algo de esa dirección, sobre todo por la aplicación de ciertas ideas sobre tecnología aplicada a los vehículos que se manejan en el juego."

Así, mientras que el estilo del diseño gráfico es muy parecido al de «Incoming», el concepto original del juego es bastante diferente. Mientras que aquel era un shoot'em up de pura cepa, con la acción como casi único ingrediente, «Hostile Waters» exige bastante más reflexión, habilidad y táctica de juego.

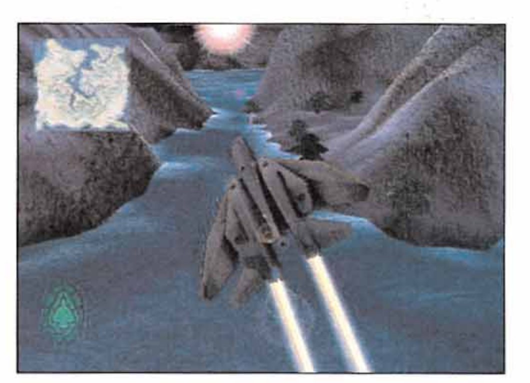
El diseño de la acción se organiza en torno a un sistema de juego basado en múltiples niveles, que van desde cinco misiones de entrenamiento a 24 "reales", con objetivos muy dispares, todo girando en torno a un complejo guión escrito por William Ellison, un autor profesional bien conocido en el mundo del cómic, y responsable de trabajos como «Trans Metropolitan», «Stormwatch» o «Hell Blazer». "Se está hablando de la posibilidad de que «Trans Metropolitan» se convierta en una película", comenta Kitney, "lo que esperamos se haga realidad coincidiendo con el lanzamiento de «Hostile Waters». Mientras tanto, Ellison se está encargando de escribirnos un guión realmente fantástico para el juego."

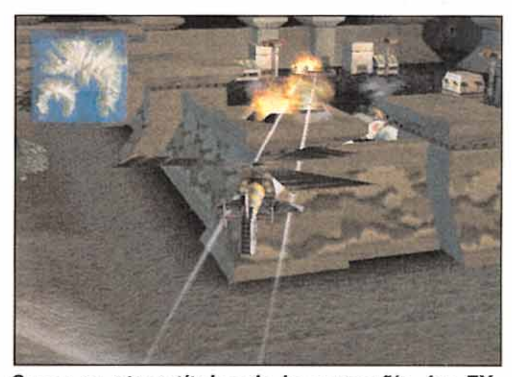
El punto de partida de este guión, en esencia, ofrece bastantes similitudes con ciertas típicas historias de poder, luchas entre el bien y el mal, etc. La historia nos sitúa en un mundo que por fin ha alcanzado la paz y la armonía, en un futuro no demasiado lejano, y completamente libre de armas y ejércitos. Sin embargo, un puñado de antiguos magnates, poderosos y ricos hombres de negocios, y algún que otro fanático que se une al grupo, decide que ese mundo no es el que le gusta ni en el que le apetece vivir. Echando de menos sus antiguas "diversiones", deciden instalar su cuartel general en un archipiélago del Pacífico Sur, desde el que organizar una táctica de "contraataque" contra la sociedad y el actual modo de vida. Su baza está en el descubrimiento y uso ►





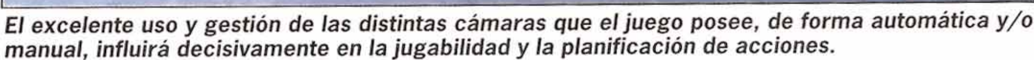
El manejo de diversos vehículos, en todo tipo de terrenos, es una de las ofertas del juego.





Como en otros títulos de la compañía, los FX visuales tienen una importancia extrema.



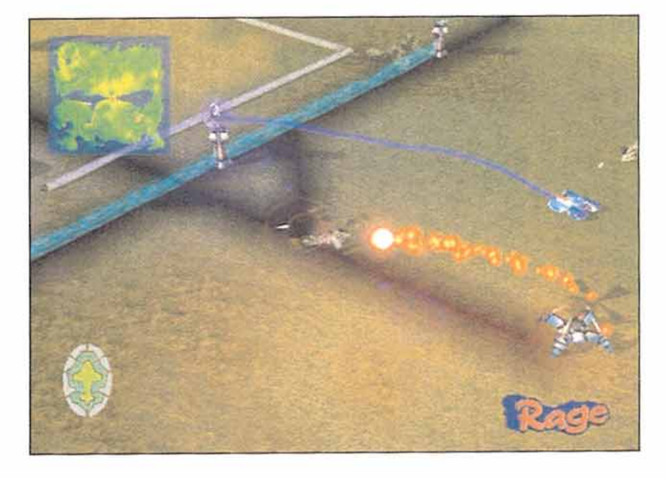


El excelente uso y gestión de las distintas cámaras que el juego posee, de forma automática y/o manual, influirá decisivamente en la jugabilidad y la planificación de acciones.

de la nanotecnología que un antiguo vehículo de combate, hundido en las cercanías del citado archipiélago, usaba para las artes de la guerra.

Según Kitney, "el juego basa parte de su potencial en la gestión de recursos, pero de una manera bastante diferente a la de los típicos títulos de estrategia disponibles en el mercado. Nos tendremos que dedicar a construir helicópteros, tanques y vehículos de asalto. Pero a diferencia de juegos como «C&C», donde cada nivel es un nuevo mundo, «Hostile Waters» es un título en el que la Inteligencia Artificial usada y tus recursos crecen con el jugador y le acompañan de una fase a otra. Cada vehículo que construyamos tiene como base un chip de IA específico, que incluye ciertas características individuales. Esto implica que si uno de estos vehículos es destruido, hay que detectar sus restos, rescatar este chip y usarlo en otro de similares características. La idea es que el usuario pueda construir un cierto número de unidades que puedan funcionar de manera autónoma a lo largo del juego, pese que existirá la posibilidad de ir de una a otra, y de manejar todas ellas de manera individualizada."

Viendo «Hostile Waters» desde la perspectiva de algo más que un juego de acción, cabe preguntarse cómo Rage será capaz de conseguir un equilibrio adecuado entre géneros como la estrategia y el arcade. "Nuestro objetivo es conseguir que el jugador no se sienta "engañado", dice



Aunque su aspecto, a primera vista, es el de un juego de acción pura, posee una buena dosis de estrategia e incluso ciertos detalles más propios de una aventura, que de un simple arcade

Kitney, "para lo que estamos aplicando la tecnología en beneficio de la jugabilidad y el diseño. El uso de tarjetas 3D, las posibilidades de memoria disponible, el potencial de proceso de la CPU... todo se encamina a que podamos crear un universo lo más real posible, en todos los sentidos."

Con aquella mención de «Carrier Command» aún resonando en nuestros oídos, Martin Kitney confiesa que, en cualquier caso, en Rage esperan que «Hostile Waters» sea comparado, sobre todo, con juegos como «Uprising» y «Battlezone». "Mucha gente no conoce lo que fue «Carrier Command», pero sí juegos como «Uprising», o al menos han oído hablar de ellos. Es una pena que sea comparado con los últimos, porque el concepto original debe bastante más a aquel, que era realmente vanguardista para su época. De hecho, comenzamos a trabajar en «Hostile Waters» como adaptación de «Carrier Command» a la actualidad, aunque finalmente decidimos aportar ideas originales al conjunto."

Las posibilidades que parece tendrá «Hostile Waters» son realmente numerosas y variadas. Sin embargo, y como en Rage se encargan de comentar, será un título que dependerá –aparentemente– de la tecnología para explotarlas. En cualquier caso, la propuesta es atractiva. A lo largo de este año, aunque aún sin una fecha definitiva confirmada, podremos ver todo lo que da de sí este nuevo proyecto de la compañía.

RUUD GULLIT STRIKER ESPÍRITU CAMPEÓN

En un momento en que el mercado parece estar a punto de la saturación de juegos dedicados al fútbol, aparentemente el desarrollo de un nuevo título basado en el llamado deporte rey no se debería considerar como una jugada especialmente inteligente... ¿O tal vez sí? La cuestión es que, como en el resto de sus proyectos, la jugabilidad tiende a ser la cuestión prioritaria para Rage, muy por encima de cualquier otra.

En preparación: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION, DREAMCAST • DEPORTIVO**





El equipo de desarrollo de «Ruud Gullit Striker», al completo. Su principal objetivo es ofrecer toda la jugabilidad posible.

En cualquier juego de fútbol, y «Ruud Gullit Striker» no podía ser la excepción, uno de los aspectos primordiales –dejando aparte consideraciones de tecnología, o la situación en el terreno del arcade o simulación–, es el grado de realismo que un título pueda ofrecer. En el programa de Rage, la preocupación por asegurar este apartado ha estado siempre presente en la mente de los diseñadores. "Nos fuimos a Audio Motion, en Banbury", comenta Julian Widdows, el jefe del proyecto, "para realizar diversas sesiones de "motion capture" con un par de jugadores del Telford United. Nos llevó unos cinco días en total la grabación de todos los movimientos y, pese a que resultó ligeramente fatigoso para ellos, la verdad es que no les importó hacer todo aquello que les pedíamos, una y otra vez. Eso es algo de lo que nunca puedes estar seguro al trabajar con una estrella del fútbol, que puede considerar que aquello no es lo que él pensaba."

De todos modos, y en esto sí que «Rudd Gullit Striker» no difiere de otros títulos, es el hecho de estar avalado por un nombre conocido lo que lo sitúa en la misma órbita de diversos juegos del genero. "Fue casi al principio del desarrollo", sigue Widdows, "cuando alguien sugirió la idea de contar con un futbolista conocido para que interviniera en el juego y comentara técnicas y tácticas, para hacerlo más realista. Nombres como Alan Hansen y Ron Atkinson salieron como una posibilidad, aunque finalmente nos inclinamos por Gullit, puesto que el Chelsea –su club en ese momento– siempre ha gozado de un enorme prestigio. Su tarea se ha centrado en los comentarios y en el aporte de información sobre diversos estilos de juego, muy especialmente en lo que se refiere a equipos de ámbito internacional."

Todo lo que se podrá ver en «Ruud Gullit Striker» es acción 100%, y el único apartado en que la estrategia tiene cabida es en la selección de diversas tácticas. No existe, como en otros juegos que tienden a combinar acción y gestión, traspasos de jugadores, ni nada por el estilo. Y, además, pese a tratarse de un juego basado en competiciones internacionales, con cerca de una decena distinta de torneos disponibles, no se incluirán todos los equipos existentes a nivel mundial. No esperéis encontrar en este título selecciones como las Islas Cook, o alguna otra de categoría similar. Ninguno de los equipos afiliados a la FIFA en los últimos meses se encontrará en «Ruud Gullit Striker». Eso sí, los más importantes del mundo, como todos los europeos, estarán representados. De lo que habla Rage es de incorporar los 32 participantes de la fase final del último mundial, a los que se añadirán otros ocho. En un momento, además, en el que la "perfección" en cada nuevo juego de fútbol que aparece en el mercado se centra, casi exclusivamente, en la tecnología, Julian Widdows comenta que "tenemos a gente dedicada a trabajar en exclusiva en distintos formatos –PC, PlayStation y Dreamcast– para sacar lo mejor de cada hard. Rage no sólo tiene como filosofía hacer programas que resulten espectaculares visualmente, sino que sean jugables al máximo. Si preguntas a cualquier ►





Con la jugabilidad como meta, la simplificación de los controles del juego está siendo total. Pase y tiro será todo lo que debamos manejar en un partido.

otra compañía por qué su juego es mejor que cualquiera anterior, te dirán que están usando tecnología "full skin" en los jugadores, además de luces dinámicas en tiempo real sobre el terreno, y cosas por el estilo. Nadie se centra en la jugabilidad ni, realmente, explican por qué un juego es mejor que otro."

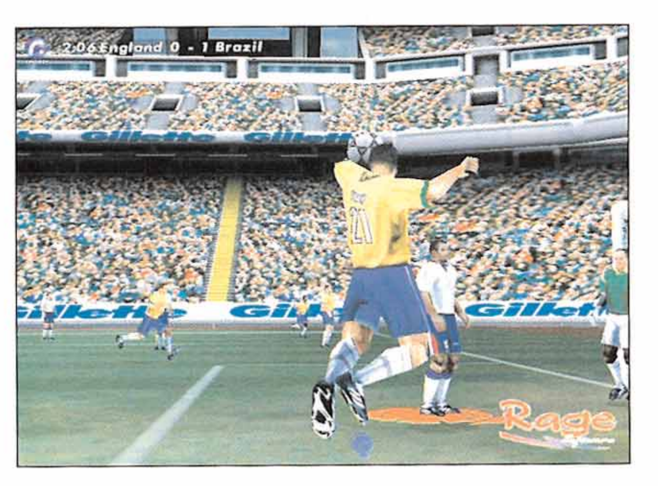
En cualquier caso, las palabras siempre son fáciles pero, en un sector como el de los juegos de fútbol, la clave está en cómo se puede convencer realmente al usuario de que «Ruud Gullit Striker» merecerá la pena, y qué lo diferenciará de otros juegos. "Todo se reduce a que el usuario se ponga delante y juegue. Así de simple. La accesibilidad es total y queremos evitar cualquier atisbo de frustración ante la jugabilidad del producto. Se trata de que el jugador siempre pueda hacer lo que quiera. Si quiere realizar un pase, no tiene por qué estar esperando a ver qué hace el delantero para poder pasarle el balón, o tener que quedárselo. Los controles que el juego tendrá serán pase y tiro, con una fuerza mayor o menor para cada uno. Tan sencillo como eso."

Aún así, existen multitud de juegos de fútbol que, pese a su renombre, van desde la simpleza más absoluta, en materia de jugabilidad, hasta otros que son, sencillamente, desesperantes. "Desde luego", comenta un indignado Widdows, "«Striker» no entrará en el último apartado. La clave para conseguir un buen juego de fútbol está en el



Asesorías técnicas de todo tipo están siendo necesarias para conseguir que el realismo del juego, con la IA como bandera, llegue al nivel máximo, siempre pensando en la jugabilidad.

trabajo de IA. Todo lo referente a estadísticas de los jugadores, sus habilidades potenciales, y cómo aplicarlas al juego tuvo un importante apoyo técnico en la persona de Glen Roeder (antiguo entrenador del Gillingham, y actualmente trabajando en la federación inglesa) que nos dio unas cuantas claves sobre la interpretación de ciertas características. Si, por ejemplo, te encuentras con un futbolista que es muy bajito pero tiene una gran promedio de goles, sabrás que, por fuerza, ha de ser un tipo rápido con el balón. Hemos visto un montón de partidos y de jugadores, lo que nos ha facilitado un montón la elección de las 15 características que deben definir el potencial de los jugadores en «Striker».



En un género dominado por títulos como «FIFA», Rage lo tiene complicado para superar algunas de las cosas ya vistas, pero asegura que su juego ofrecerá más de una sorpresa

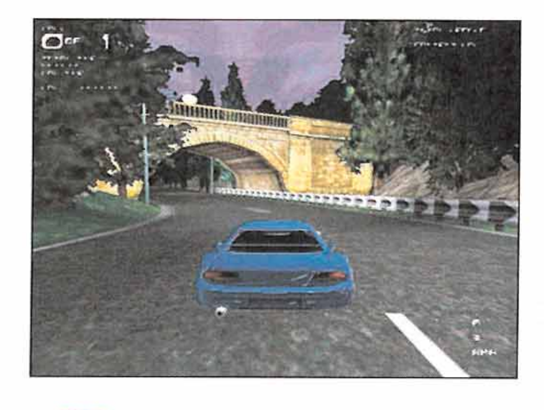
MIDNIGHT GT A TODO GAS

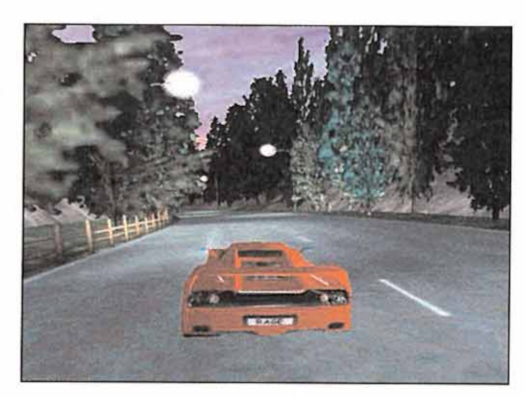
Los aficionados a los juegos de carreras en el PC han tenido oportunidad, hasta la fecha, de disfrutar de un buen número de títulos entre los que destacar ciertos ejemplos sobresalientes. Sin embargo, no estamos hablando, precisamente, del género con más representantes del mercado. Quizá por eso Rage ha decidido hincarle el diente a un pastel, que entiende que aún tiene mucho por cortar. Una peculiar visión de lo que debe ser un buen juego de carreras, desde la perspectiva de Rage, promete grandes cosas, pero mucho más si tenemos en cuenta que el equipo que se encuentra a cargo de este desarrollo está compuesto, ni más ni menos, que por la casi totalidad de los programadores que desarrollaron «WipeOut», más otros tantos procedentes del equipo base de «Incoming». Y eso, ya es toda una garantía.


En preparación: **PC CD (WIN 95/98) • ARCADE/SIMULADOR**

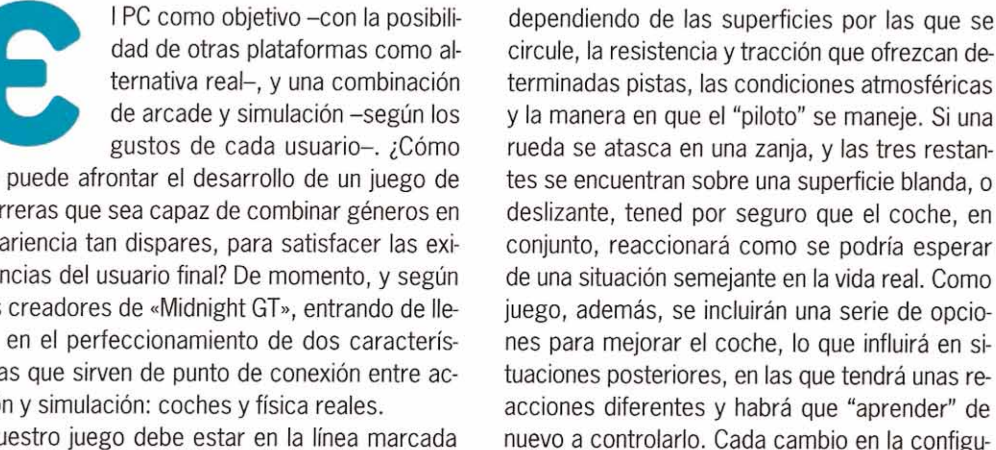


El curriculum de los componentes del equipo de desarrollo del juego es inmejorable. Pero se trata de un género de una gran exigencia técnica.









El PC como objetivo –con la posibilidad de otras plataformas como alternativa real–, y una combinación de arcade y simulación –según los gustos de cada usuario–. ¿Cómo se puede afrontar el desarrollo de un juego de carreras que sea capaz de combinar géneros en apariencia tan dispares, para satisfacer las exigencias del usuario final? De momento, y según los creadores de «Midnight GT», entrando de lleno en el perfeccionamiento de dos características que sirven de punto de conexión entre acción y simulación: coches y física reales.

"Nuestro juego debe estar en la línea marcada por los desarrollos de Rage", comenta Si Donvaband, productor de «Midnight GT», "es decir, que sea sencillo de jugar y que invite al usuario a hacerlo. Sin embargo, el realismo es un punto que nos obsesiona. Los coches tendrán reacciones los más realistas que se pueda imaginar, dependiendo de las superficies por las que se circule, la resistencia y tracción que ofrezcan determinadas pistas, las condiciones atmosféricas y la manera en que el "piloto" se maneje. Si una rueda se atasca en una zanja, y las tres restantes se encuentran sobre una superficie blanda, o deslizante, tened por seguro que el coche, en conjunto, reaccionará como se podría esperar de una situación semejante en la vida real. Como juego, además, se incluirán una serie de opciones para mejorar el coche, lo que influirá en situaciones posteriores, en las que tendrá unas reacciones diferentes y habrá que "aprender" de nuevo a controlarlo. Cada cambio en la configuración del vehículo, modificará su física."

El camino que Rage ha escogido para poner a punto este apartado y conseguir la mayor perfección y realismo ha sido la investigación en libros de ingeniería, sobre la mecánica y diseño de automóviles. "No pretendemos afirmar que otros juegos no hayan conseguido reproducir buenos efectos físicos", afirma Si, "pero de los hablamos en «Midnight GT» es de que cuando la versión final esté disponible y el jugador se ponga a los mandos de los coches, descubrirá lo que de verdad queremos decir cuando nos referimos al tema de ofrecer una física real. La mayoría de los miembros del equipo somos unos auténticos locos del volante, y algunos incluso tienen cierta experiencia en competiciones automovilísticas, así que reproducir la sensación en que un coche responde a ciertas situaciones es primordial, y sabemos a lo que nos enfrentamos."

Una vez que este apartado haya llegado a su nivel de perfeccionamiento, el siguiente punto que preocupa a los diseñadores de «Midnight GT» es la Inteligencia Artificial. El objetivo es tener siempre enfrente a rivales que sean capaces de ponerte al límite, con una conducción agresiva y ►



realista. Contrincantes que "aprendan" continuamente de sus errores –y de los nuestros, claro–, y acomoden sus respuestas a lo que encuentran en la competición.

La aplicación de todas estas características ha requerido el diseño de un engine 3D, específicamente creado para «Midnight GT». Según Si Donvaband, "ciertos aspectos del engine han sido diseñados únicamente para conseguir la ambientación adecuada, como las características de iluminación, que tienen en cuenta 300 parámetros diferentes, e incluirá cambios de día a noche, efectos visuales como luces de neón, distintas condiciones atmosféricas, aplicación de multitexturas, etc. Pero uno de los aspectos más importantes es el reflejo que se tiene en pantalla de la interacción del coche con el entorno, en deformaciones, etc. Usaremos todas las posibilidades y efectos que permita cualquier tarjeta 3D disponible. Pero si el jugador no dispone de una que soporte determinadas opciones, simplemente éstas quedarán deshabilitadas."

Si en lo tocante a comportamiento y física «Midnight GT» parece que llegará a un alto nivel, el diseño global del juego no ha sido algo que se haya pensado pasar por alto. La prueba está en los contactos que ha mantenido el equipo de desarrollo con los carroceros que diseñaron los modelos Pininfarina para Ferrari. "En lugar de contactar con pilotos reales para que probaran el juego, pues en ciertos detalles tenemos muy claro cómo trabajar, y al fin y al cabo lo que estamos haciendo es un juego, no un F1, hemos preferido afrontar la "profesionalidad" de ciertos contactos en el área de diseño", comenta Si.

Y, en este apartado, otro punto importante es la ambientación del entorno. No ya en la aplicación de las posibilidades del engine –ya mencionadas–, sino en el aspecto del escenario.

«Midnight GT» sitúa su acción en una carrera ilegal que se desarrolla en los alrededores de Tokio, y un peculiar "tufillo" japonés inundará el juego, y todos los circuitos que se incluirán en él. Se trata, además, de un escenario bastante realista, puesto que el ambiente semi urbano no permite ciertas licencias como el prescindir de señales y demás. Por otro lado, se está intentando recrear el verdadero "look" de la zona en cuestión. Se trata de un área con gran densidad de población, multitud de edificios y cientos de vehículos en la carretera, así que la conducción exigida, sea o no en modo arcade, exige bastante concentración y habilidad.

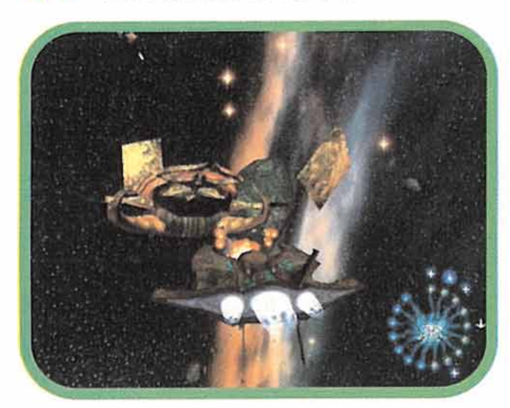
Cualquier interacción con este complejo entorno tendrá su referencia en nuestro vehículo, y en todos los demás. "Todos los coches", aclara Si, "contarán con un mínimo –pero esperamos aumentarlo– de 32 puntos de colisión. Se podrá notar cuándo hemos sido golpeados en una u otra parte del vehículo, cuándo ciertas partes son las que fallan, si una marcha se nos atasca, cómo nos empiezan a fallar los frenos... No es lo mismo chocar a 100 km/h que a 180 km/h. Y dependiendo del ángulo, de la velocidad, de la superficie... obtendremos uno u otro resultado."

Cuatro ligas y competiciones diferentes, 16 coches en total, seis modelos de Pininfarina, distintas opciones de mejora de los vehículos... y un gran realismo, diversión y accesibilidad. «Midnight GT», a priori, parece de lo más apetitoso. Veremos si todo esto se cumple cuando podamos disfrutar de la versión final del juego.



Existe gran variedad de circuitos, diseños gráficos, condiciones climáticas y una gran jugabilidad. Todo, reproducido en la pantalla con el máximo detalle posible

50 EXCESSION



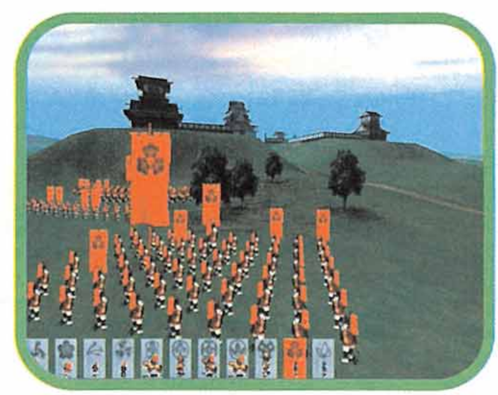
«Excession» pretende llevar el género del arcade puro y duro a una nueva dimensión. La idea original salió de un clásico de hace años, como «Synistar», pero no va a ser una versión más, si no que promete convertirse en un videojuego con personalidad propia, y muy bien definida.

52 DRIVER



Los chicos de Reflections, perfectos conocedores de cómo se deben realizar programas de coches –como lo demostraron con las dos partes de «Destruction Derby»–, están ahora con un proyecto que pretende ir mucho más allá del simple arcade de carreras. Veremos de lo que son capaces.

56 SHOGUN: TOTAL WAR

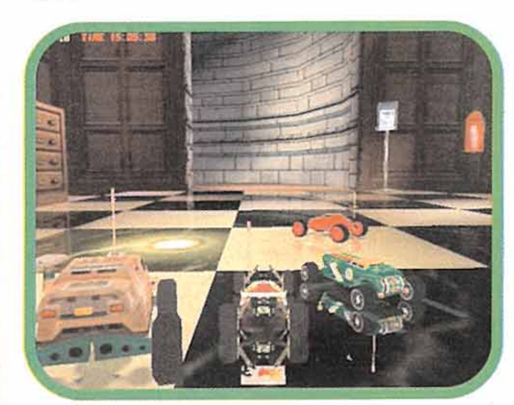


Parece ser que los muchachos de Dreamtime Interactive se han dado cuenta de la falta, dentro del mundo de los programas de estrategia, de una época que no se había tocado hasta ahora: el período feudal japonés, tema principal de su próximo lanzamiento, y que promete mucha diversión.

La Primavera está cerca, y con ella empiezan, poco a poco, a surgir los nuevos títulos de la temporada de este último año del siglo.
Aún quedan casi dos meses para la llegada de ese período florido, pero mientras llega, Micromanía se ha querido adelantar a los acontecimientos y os ha querido enseñar lo que esconden las grandes, y las no tan grandes, compañías del sector lúdico-informático. Títulos como «Driver», «Shogun», «Re Volt» o «Excession» son sólo una pequeña muestra de lo que las páginas que siguen a continuación os mostrarán. Sólo tenéis que volver las páginas y empezar a alucinar con los cercanos proyectos de las compañías que prometen, día a día, superarse a sí mismas y ofreceros lo mejor de lo mejor, tal y como tiene por norma Micromanía.
Esperamos que disfrutéis de la sección de Previews de este número de Marzo, pero que a buen seguro se quedará corta con la del siguiente mes.

sumario

60 RE VOLT



Su atractivo aspecto, su enorme calidad técnica y su original planteamiento hicieron que «Re Volt» destacase entre los grandes en la pasada edición del ECTS. Un juego a medio camino entre el arcade y la simulación, con la base de modelos de radio control como origen. Muy divertido, a priori.

64 STAR TREK: NEW WORLDS



El campo de la estrategia, con grandes dosis de acción, parecía ser –casi– el único género que se le resistía a la famosa saga de los trekkies. Interplay ha puesto a nuestros personajes favoritos de «Star Trek» en un programa que intentará marcar un nuevo hito dentro del género.

68 SILVER



El esperado «Silver» ya está casi a punto. Una aventura en el más puro estilo que marcó «Final Fantasy VII», pero con un guión muy original –épico medieval–, unos gráficos de impresión y un manejo tal, que prometen dejar a su maestro en el más tirado de los rincones. O eso es lo que parece.





CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA

Con una combinación de estrategia y táctica, Cryo pretende hacer de su «Crónicas de la Luna Negra», un título que sea capaz de aportar cierta innovación a uno de los géneros más en boga en la actualidad. Directamente influenciado por el peculiar estilo del cómic francés, en lo que podríamos denominar el subgénero de espada y brujería, este juego nos propondrá enfrentarnos a cuatro campañas diferentes –Justicia, Orden de la Luz, Imperio y La Luna Negra–, luchando contra más de media docena de razas controladas por el ordenador, y con un vasto número de unidades a nuestra disposición –120 construcciones y 80 unidades, para ser más precisos–. Uno de los aspectos más llamativos del juego es que, según sus creadores, podremos disfrutar de batallas de corte épico, como nunca antes se había visto, manejando literalmente miles de unidades de forma simultánea, encontrándonos con escenas en que hasta cuatro mil de éstas pueden estar en pantalla.











KANAAN





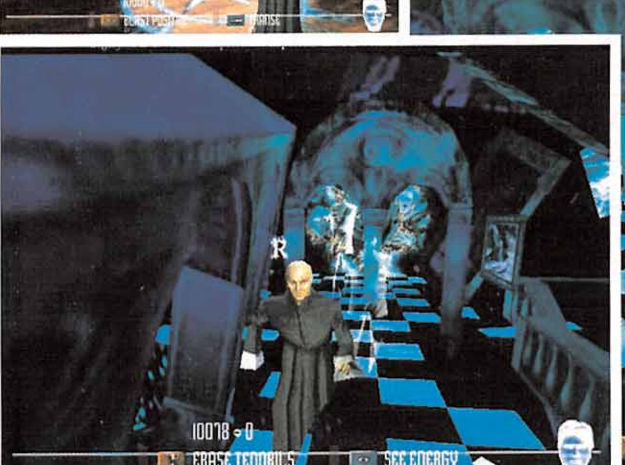


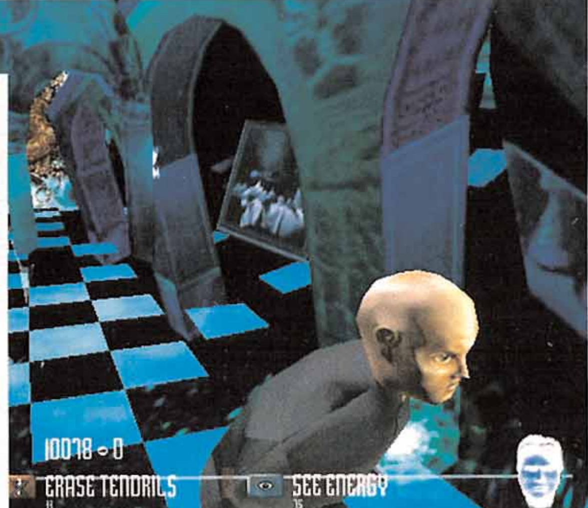
Pese a no tener un elevado número de títulos en el mercado, Argonaut es uno de los equipos de desarrollo más respetados internacionalmente, por su capacidad de asumir riesgos y el talento mostrado en una diversidad de juegos que han sido capaces de marcar diferencias con la mayoría de producciones existentes. Con el apoyo de Ubi Soft, el equipo dirigido por Jez San se encuentra en pleno proceso de diseño y desarrollo de «Kanaan», un título 3D que nos pone en el papel de Gabriel Cain, un soldado que se encuentra en medio de la guerra entre dos razas alienígenas en el planeta Camrose. Pero más que un juego de acción, «Kanaan» traza una línea más del género de aventura y estrategia, con ciertos conceptos inspirados en títulos como «BattleZone», «MechWarrior» o «Quake», aunque a un nivel menos complejo.



Una de las características de Cryo es que resulta muy complejo encasillar a esta compañía francesa, por la diversidad –y número– de sus lanzamientos cada temporada. Además de la estrategia de juegos como «Crónicas de la Luna Negra», tienen también en preparación este «El Guardián de las Tinieblas» que, con su estilo de aventura 3D, nos meterá en el papel de Ekna, un monje exorcista perteneciente a la organización conocida por "La Puerta", encargada de solventar extraños casos relacionados con fenómenos paranormales. Curiosa y sorprendente la concepción de este título al que, casi, podríamos considerar como heredero de ciertos conceptos del cine negro, y las novelas de Hammet, adaptado a una atmósfera mística.

EL GUARDIÁN DE LAS TINIEBLAS









SHADOWMAN



Parece que Iguana UK ya tiene casi a punto este esperado y prometedor juego de acción y aventura 3D. Basado en personajes de Acclaim Comics, y dotado de una tensa y pesada atmósfera, una negra y lograda ambientación, y una tecnología realmente digna de elogio, «Shadowman» es uno de los más firmes aspirantes a convertirse en toda una estrella del año 99.

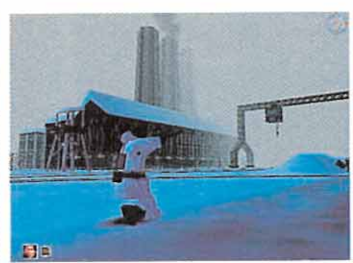
Ciertos cambios en el diseño de la acción y la historia, desde que se presentó en sociedad hace más de año y medio, han animado el desarrollo de un juego que ofrece un aspecto bastante impresionante, y que pretende ofrecer calidad y adicción, a partes iguales.

REDGUARD

Bethesda pretende desmarcarse de su habitual línea de producción de títulos de rol, aunque sin olvidar sus conceptos básicos. Así, surge «Redguard. The Elder Scrolls Adventures», un título que pretende beber de los ricos y complejos argumentos de «BattleSpire» y similares, con una fastuosa ambientación y una historia detallista y llena de matices, aunque orientado hacia una línea mucho más aventurera.

«Redguard» –ya disponible en EE.UU., y dentro de poco también en España–, se presenta como un juego extensísimo y lleno de posibilidades. Sus creadores afirman que la interacción alcanzada en el mismo está muy por encima de cualquier otro juego disponible en el mercado. Veremos.

HIDDEN AND DANGEROUS

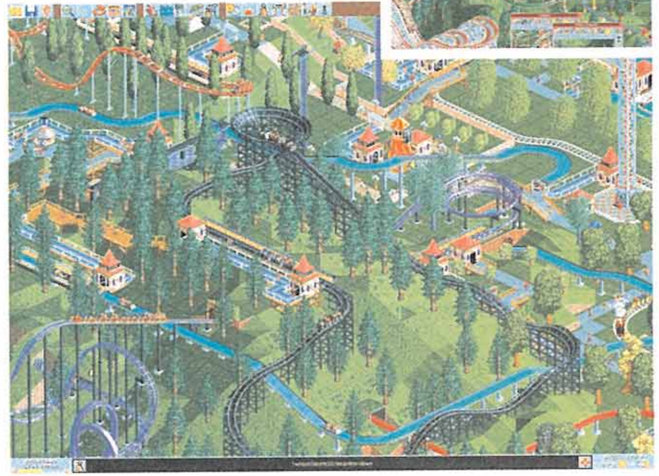


Take2 se ha fijado en un grupo checoslovaco para producir «Hidden & Dangerous», un título heredero de la filosofía de juegos como «Rainbow Six» –mezcla de «Commandos» y «Quake»–, que nos mete en una perfecta atmósfera bélica, en un entorno 3D, con una acción que tiene lugar en plena Segunda Guerra Mundial. 23 niveles y seis campañas diferentes componen el corazón de «Hidden & Dangerous» que, a priori, presenta un excelente aspecto.

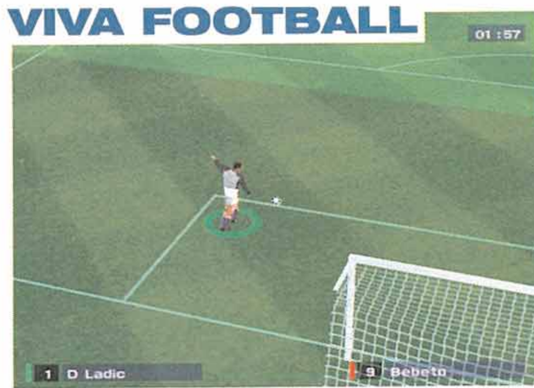
ROLLERCOASTER TYCOON



No todo son sesudos tratados de táctica comercial en el género de la estrategia. En una línea opuesta a la presentada por juegos como «Railroad Tycoon», pero con un nivel de detalle y complejidad que no tienen nada que envidiar a éste, aparece «Rollercoaster Tycoon», al que podríamos situar a un nivel similar al de aquel genial «Theme Park». Una ambientación de lo más simpática, y el objetivo de convertirnos en magnates de los Parques de Atracciones más modernos y vanguardistas, son las principales características de este juego de Hasbro.



VIVA FOOTBALL







El deporte rey sigue siendo una fuente inagotable para los desarrolladores y programadores de videojuegos. «Viva Football», de la mano de Virgin, es uno de los últimos títulos en subirse al carro de los juegos deportivos, y según afirman sus creadores, ofrecerá aquello que todos los programas de fútbol han prometido siempre, y casi ninguno ha conseguido hasta la fecha: ofrecer un control total y preciso de la acción al usuario. Una extensísima base de datos, que incluye jugadores, equipos y atributos reales, además de las ilimitadas posibilidades de edición de los mismos que se permiten, completan una oferta realmente interesante en un título que presenta un aspecto realmente atractivo en tecnología y diseño y algunas de las más fluidas animaciones vistas en un juego de estas características.

http://www.cybergame.org

¿TE ATREVES ...A JUGAR?

CYBER GAME

lugo

vigo

valladolid

sabadell

barcelona-2

barcelona centro

madrid-2

madrid centro

valencia

madrid-4

madrid-3

alicante

sevilla

huelva

granada

las palmas

NUESTRA RED DE ESTABLECIMIENTOS

vigo
vía norte 4
986 44 31 15

lugo
c.c. 18 de julio
982 28 40 84

valladolid
muro 25
983 21 28 99

huelva
ginés martín 11
959 54 11 14

sevilla
nuevo
próxima apertura

madrid-2 (metro herrera oria)
fermín caballero 51
91 731 00 08

madrid-3 (metro ciudad lineal)
virgen del lluc 98
nuevo próxima apertura nuevo

madrid-4 (metro atocha)
julián gayarre 8
nuevo 91 434 15 25 nuevo

granada (junto a fac. ciencias)
trinidad morcillo 4
958 80 60 76

las palmas de gran canaria
italia 41 (esq. valencia)
928 29 71 49

madrid (metro iglesia-bilbao)
santa feliciana 14
91 447 11 05

barcelona centro
diputación 20
93 325 15 74

barcelona-2 (h. san pau)
padre claret 95
próxima apertura
nuevo

sabadell (junto pl. vallés)
la unió 106
93 748 00 01/02
nuevo

valencia



próxima apertura

alicante



próxima apertura

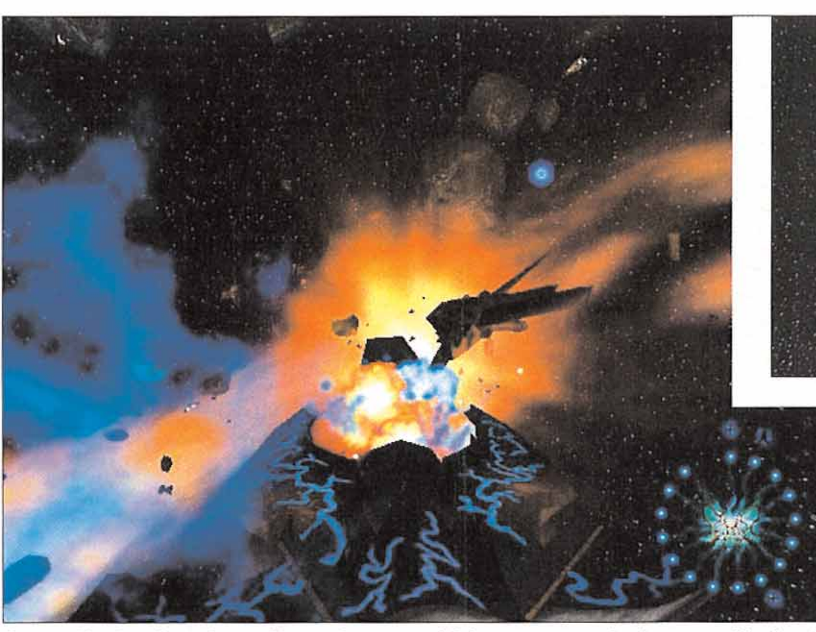
¿te atreves a jugar?... ven a cybergame

la mayor cadena de centros de juego en red local a tu entera disposición.
juega en red (sin retardos y con equipos de última generación) a tus juegos favoritos.
derrota a nuestros campeones y conviértete en el "rey de la montaña"
para jugar gratis en cybergame.

información y franquicias: cybergame madrid-centro
sta. feliciana 14 tfls: 91 447 11 05 / 91 444 31 09 e-mail: cybergame@cybergame.org

Excession
Tecnología en **acción**

Uno de los títulos más atractivos en cuanto a tecnología que se presentaron en el último ECTS, poco a poco, va tomando forma. Cuando THQ mostró lo que realizaban con «Excession», ni siquiera los propios integrantes tenían claro cómo sería su estructura, pero no cabía duda que el engine diseñado por GameFX era de lo mejorcito de la feria. No hablamos de un juego estilo «Quake», ni un simulador, sino de un título que pretende llevar el arcade más clásico a una nueva dimensión.



La acción desplegada en «Excession» permitirá poner a prueba las capacidades de las tarjetas aceleradoras más potentes, disponibles en el mercado. Espectaculares efectos visuales están siendo diseñados a tal efecto.

GAME FX/THQ
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Actualmente, «Excession» está en lo que se podría llamar una "segunda fase" de desarrollo. Un título cuya forma definitiva estaba aún en mantillas durante la celebración de la feria, pero que basa todo su potencial tecnológico en un engine de nuevo cuño, y que parece destinado en su diseño a beber de las fuentes del arcade más clásico; aquellas máquinas de "marcianitos" en las que, cuando éramos algo más jóvenes, nos gastábamos las monedas que era un gusto, resumen y definen la esencia de un explosivo "tour de force" técnico de la gente de GameFX. En palabras de Asam Ahmad, PR de THQ, la idea en torno a la que girará lo que será «Excession» "está sacada de algunos elementos distintivos de un viejo clásico, «Synistar», aunque es posible que muchos de los usuarios de hoy en día no estén del todo familiarizados con este nombre."

No importará en absoluto el ser un dinosaurio en esto de los videojuegos, o haber entrado en el mundillo, como quien dice, ayer. «Excession» no será una de esas adaptaciones "bastardas" de ideas prehistóricas. Bien es cierto que, como se ha mencionado, se trata de un juego que se regirá por un estilo "clásico", pero se está realizando un esfuerzo encomiable en dotarlo de una personalidad bien definida. Aquí, como perfecto ejemplo, la tecnología es el apartado que más sobresale en el proyecto. No en vano, gran parte del equipo de desarrollo está formado por antiguos miembros de Looking Glass («Flight Unlimited»), y el mismo "jefazo" de GameFX forma parte de los asesores oficiales para desarrollo de tecnología, de 3Dfx. Y si lo poco que se ha podido ver hasta este momento del juego llega a impresionar por todo el cuidado puesto en detalles de diseño gráfico, en palabras de GameFX "«Excession» está aún muy lejos de conseguir toda la calidad visual que el

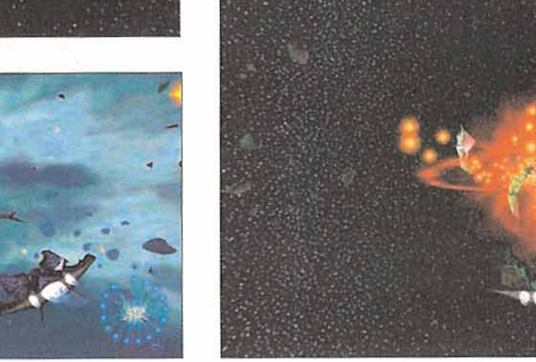


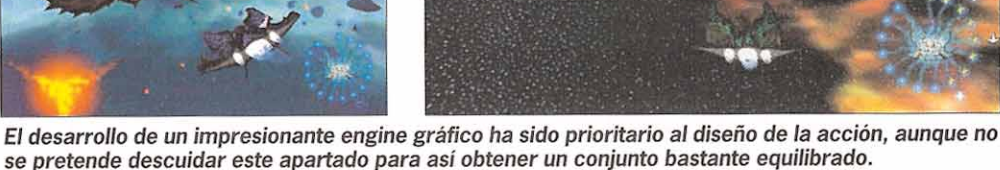


El diseño de acción es relativamente sencillo, bebiendo de las fuentes del arcade más clásico, aunque se están incluyendo ciertos detalles que pretenden romper la monotonía y aportar una personalidad definida al conjunto.











El desarrollo de un impresionante engine gráfico ha sido prioritario al diseño de la acción, aunque no se pretende descuidar este apartado para así obtener un conjunto bastante equilibrado.

La sensación de profundidad real ha sido uno de los objetivos prioritarios a conseguir.

equipo desea para su versión final". Según Asam, "todos los miembros del equipo, como es fácil de suponer, tienen un conocimiento bastante profundo de todo lo que rodea a la aceleración gráfica por hardware. El actual diseño de acción y escenarios está en constante desarrollo y evolución, con más y más sistemas de animación que se van incluyendo en las naves y en los gigantescos enemigos de fin de fase. El juego, pese a ser un arcade, requerirá algo más que disparar. "Jugar" con el inventario será esencial, de modo que habrá que ir modificando constantemente el armamento de nuestra nave, a medida que se va avanzando en el juego."

EN CRECIMIENTO

Sin embargo, Asam explica una y otra vez que, pese a tener bastantes detalles definidos, todo lo que se hable aún de «Excession» es muy provisional, aunque sirva para dar una idea básica de por dónde irán los tiros.

"El objetivo final", comenta Asam, "es salvar el mundo. En nuestro planeta se está infiltrando un buen número de extraterrestres, ayudados por una serie de naves robot, preparando el momento de la invasión final, que debemos evitar a toda costa.(...) Tendremos que combatir en el espacio exterior, y recoger una serie de cristales, al tiempo que debemos evitar que el invasor haga lo propio. Estos cristales son usados por la raza extraterrestre para construir, y alimentar de energía a una descomunal nave nodriza, cuyo único objetivo es crear gigantescos enemigos –los jefes de final de fase–, a lo largo de 24 niveles. Y, al final, nos las tendremos que ver con una especie de "colmena"; una espeluznante conjunción de organismos biomecánicos que forman un colectivo –con el nombre de "Excession"–, y que quiere asentarse en el planeta, destruyendo todo cuanto encuentre en su camino."

La misión está clara, pero el tiempo también jugará en nuestra contra. A medida que la "Excession" avanza y se acerca, crece en tamaño y poder. Pero, como el invasor, nosotros también contaremos con una serie de naves robotizadas que nos servirán para gestionar de modo adecuado todos los recursos obtenidos de los cristales que recojamos. "Todo derivará", en palabras de GameFX, "en unos niveles finales que ofrecerán batallas espaciales de proporciones épicas, en las que sólo existirán dos alternativas, vencer o morir."

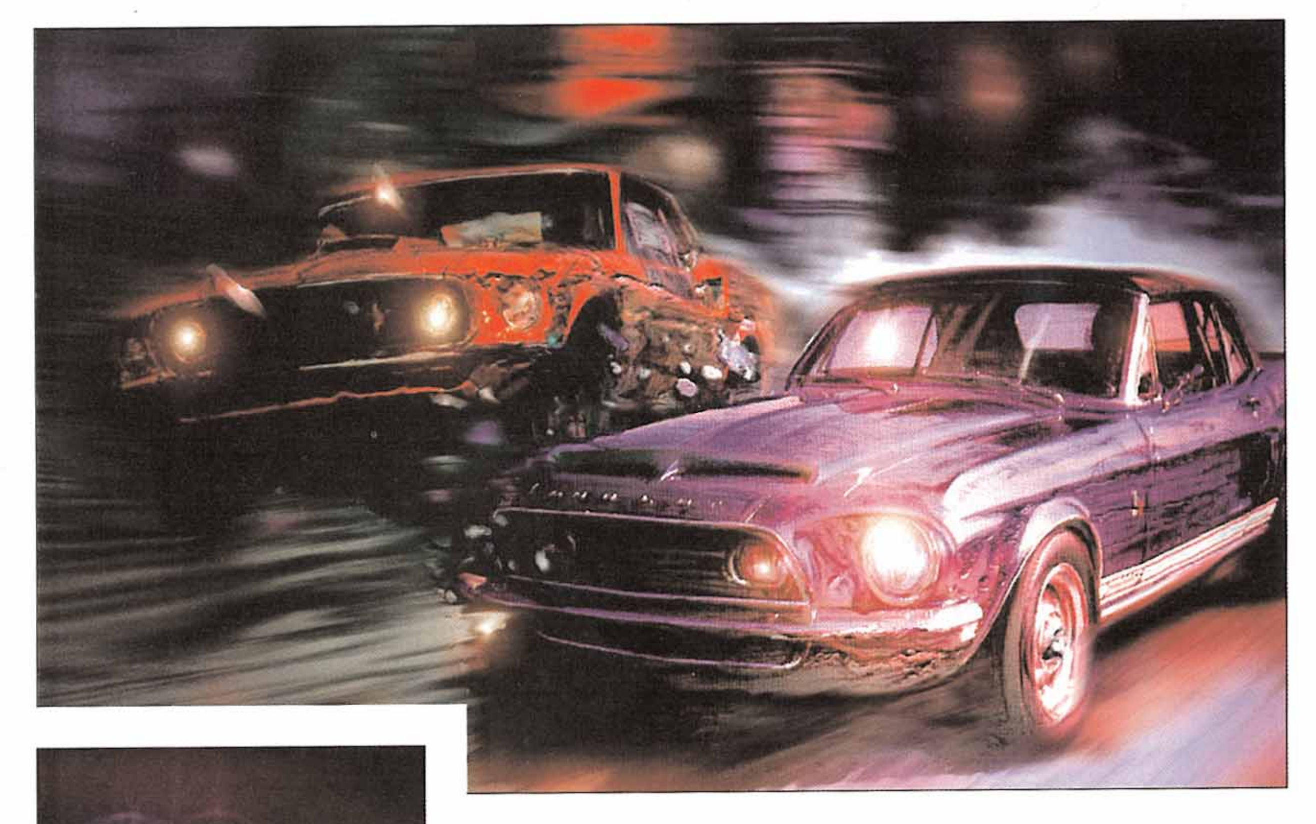
Aunque aún estemos a varios meses de la aparición de «Excession», el nuevo proyecto de THQ se adivina como realmente atractivo y sugerente. Veremos si todo sigue por el buen camino, en el futuro más inmediato.

D.D.F.

Aunque la tecnología es uno de los aspectos más importantes del juego, sus creadores no quieren ofrecer, tan sólo, un gran espectáculo visual

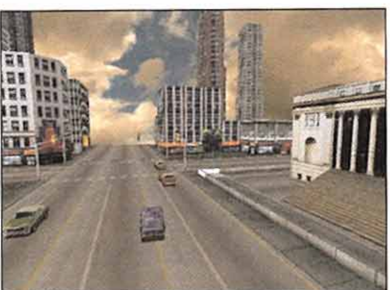
Driver
Persecuciones en la gran **ciudad**

Los programadores de Reflections, responsables del desarrollo de títulos como «Destruction Derby» y su segunda parte, poseen ya una reputada experiencia en el diseño de juegos de carreras. Sin embargo, en «Driver», su próximo desarrollo, el escenario cambiará radicalmente, trasladándonos al casco urbano de una ciudad por la que deberemos callejear a velocidad de vértigo.

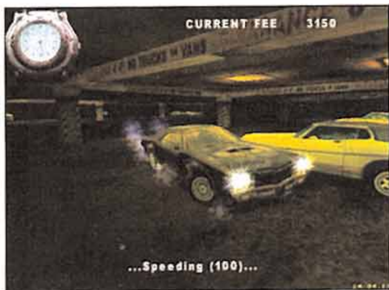


REFLECTIONS/GTi
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Con una visión cinematográfica al más puro estilo de una producción Hollywood, «Driver» puede convertirse en un programa que rompa moldes. Poco tiene que ver con la mayoría de los juegos actuales donde hemos de pilotar un coche, ya que de fondo existirá una historia que será la que marque las pautas de nuestros objetivos. No se tratará de conducir por conducir, sino de realizar un recorrido auténticamente de infarto sin perder el sentido de la orientación. Buscando atajos, saltándonos semáforos, la misión deberá hacerse, ya que cualquier retraso o despiste puede agotar el tiempo del que dispondremos. La acción de «Driver» será trepidante y exigirá en todo momento nuestra atención, puesto que no hay reglas, sólo cumplir el objetivo, todo un desahogo para los conductores habituales de la gran ciudad que deben soportar todos los días congestiones.



Los mapas no serán muy extensos, sin embargo parece que va estar muy bien resuelta la sensación de encontrarse en una gran ciudad.

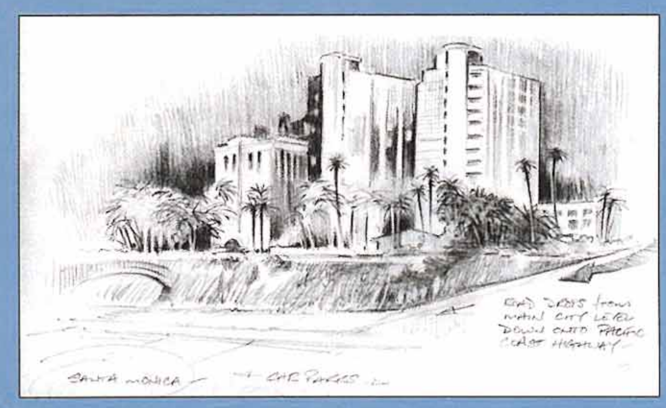


Los pequeños golpes dados a los coches causarán abolladuras en la chapa y roturas de pilotos, tal y como ocurre en la realidad.

Bocetos a cientos...

El diseño de «Drive» está siendo muy cuidado en cuanto a la representación de un entorno virtual de ambiente cinematográfico. Montones de dibujos conforman un storyboard al que no se le escapa el más mínimo detalle. La reproducción fiel de varios edificios, paseos, calles o puentes auténticos de las cuatro ciudades representadas en «Driver» serán capaces de recordar escenas de algunas películas de acción. En la peculiar ciudad de San Francisco, por ejemplo, tendrá una representación inequívoca con múltiples cuestas, tranvías circulando por sus railes en el centro de la calle, o el famoso puente colgante. Esto requiere un gran esfuerzo por parte de los artistas gráficos que no sólo han de reproducir determinadas zonas famosas de cada ciudad, sino que deben darle una presencia cinematográfica muy difícil de conseguir.



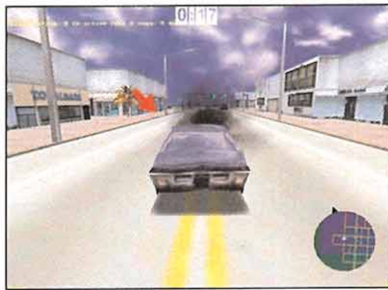


CONDUCCIÓN TEMERARIA

«Driver» será un programa con un planteamiento claramente innovador cuya estructura estará dividida en 44 misiones, las cuales habremos de llevar a cabo conduciendo a toda velocidad por las calles de un casco urbano que tiene unas características de conducción muy diferentes a lo que es el hacerlo por un circuito en el que no es posible ver tráfico denso, peatones, cruces, etc. Estas misiones serán diferentes, ya que podremos trabajar al servicio de la mafia o colaborando con la policía, pero en ambos casos se dividirán en varias fases según el resultado de nuestras acciones. En realidad, vendrán a ser bastante similares en sus objetivos, puesto que tendremos que alcanzar diferentes puntos, ya sean estáticos o móviles, en el menor tiempo posible, salvando cualquier obstáculo.

CONSULTAR EL CALLEJERO

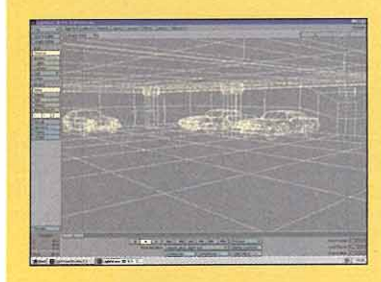
Estos puntos, que se presentan como objetivos, deberán ser localizados por



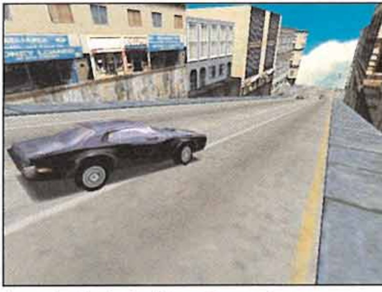
La flecha roja, y el punto blanco en el minimapa, indican el lugar exacto donde hemos de recoger a nuestros compinches que acaban de atracar un banco.

Modelos urbanos





El modelado de los objetos que conforman los escenarios de «Drive», y en particular el de los coches, está siendo realizado detalladamente, como su comportamiento físico. Esta característica permite crear una sensación realista de conducir por un casco urbano, con lo que esto significa. Es decir, postes de luz, parques, semáforos, zonas en obras, etc, de tal manera que sea a veces imprevisible la causa de un accidente, puesto que la dificultad de conducir requiere estar atento a un gran ángulo de visión. Más aún si en el cumplimiento de una misión hemos de tomar una ruta en dirección contraria, y saltarnos toda la señalización a nuestro paso.



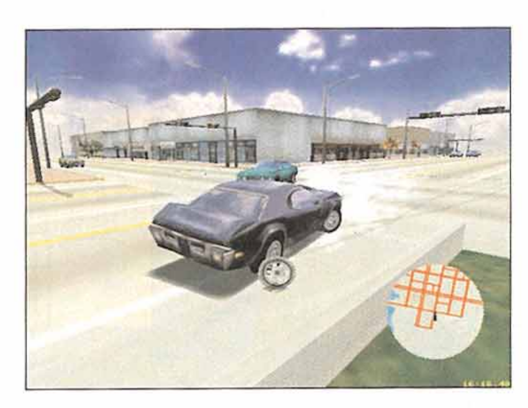
La ciudad de San Francisco es una de las más interesantes, debido a su singular construcción, donde abundan las pendientes y los tranvías.

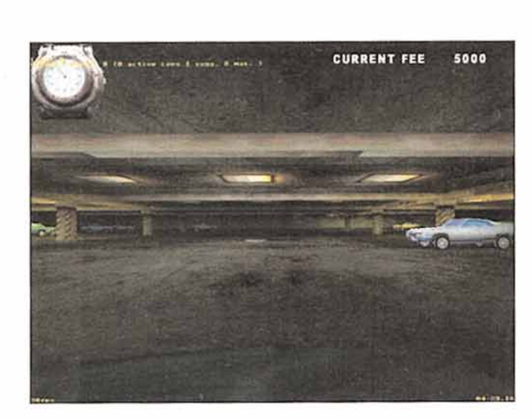


En las películas de acción de los 80 era fácil ver auténticos barullos de torpes coches de policía persiguiendo al protagonista. Algo de lo que «Driver» ha tomado buena nota.

Como conductor clandestino tendremos que saltarnos la señalización casi continuamente, lo que provocará accidentes múltiples a nuestro paso



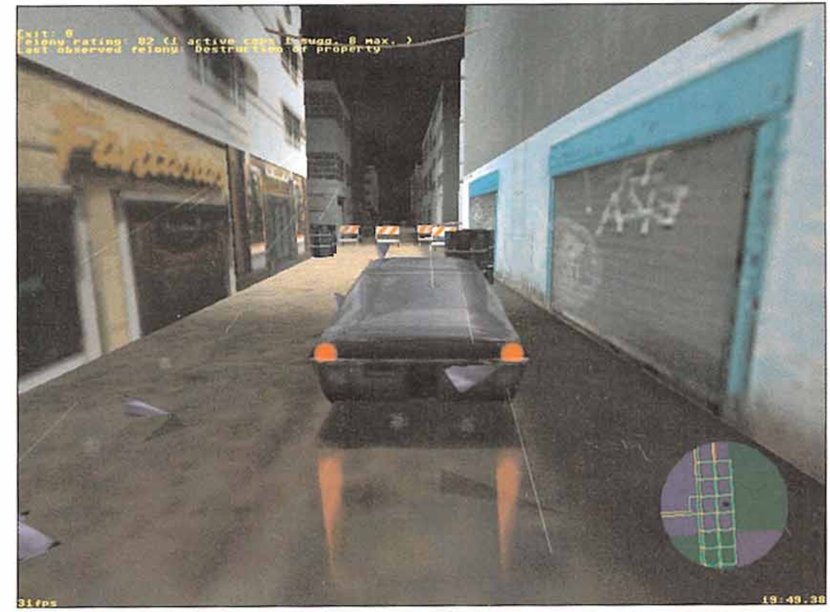




Todas las persecuciones con la policía serán uno de los aspectos más emocionantes en «Driver»

medio de un indicador de dirección y un pequeño mapa móvil de la zona urbana por la que circulamos con una referencia a nuestro coche, lo que requiere que evaluar y elegir la ruta adecuada cada vez, teniendo en cuenta las características de cada una de las cuatro ciudades donde se ubican tales misiones –Miami, San Francisco, Los Ángeles y Nueva York–.

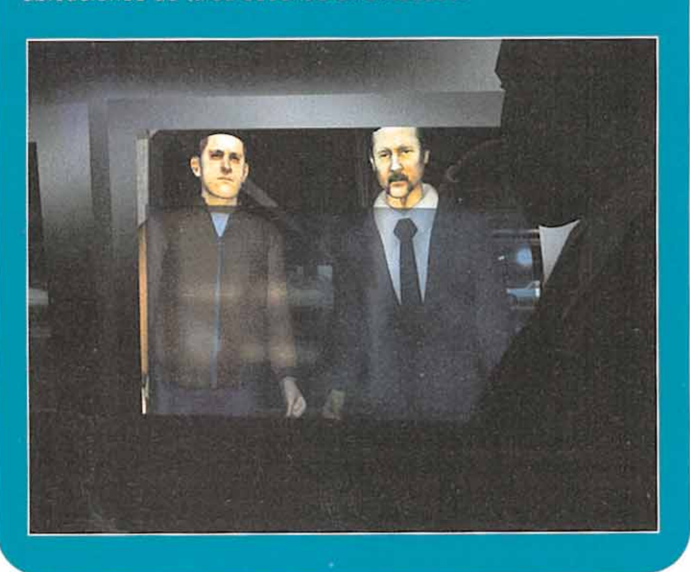
Con esta base podremos emprender misiones tan sugerentes como la de cubrir huida de unos atracadores, perseguir un fugitivo, escapar hasta una guarida, causar con alevosía el accidente de un vehículo en concreto, robar un coche de un garaje, e incluso atormentar a un individuo en un temerario paseo en taxi hasta que suelte prenda. Antes de todo eso, deberemos ponernos a prueba para demostrar nuestra pericia si es que queremos conseguir el trabajo, o bien jugar unas misiones de entrenamiento que no vendrán nada mal para cogerle el tranquillo a la lectura del mapa. Habrá también un tipo de misiones, llamadas hardcore, que exigirán mayor precisión y velocidad, ya que su dificultad será mucho más elevada.



Conducir de noche o de día presentará diferencias en determinados aspectos, como la densidad de tráfico o la visibilidad de la vía.

Personajes en la clandestinidad

La ambientación de «Driver» tendrá una clara tendencia al cine negro norteamericano, con numerosas escenas prerenderizadas de vídeo donde se muestra a la mafia haciendo tratos en la más pura clandestinidad, o a un policía infiltrado intentando pillar con las manos en la masa a uno de estos mafiosos. Los sótanos de un aparcamiento, o un oscuro callejón podrán ser las ubicaciones de tales escenas cinemáticas.



PROMESAS A CORTO PLAZO

El desarrollo de «Driver» está claramente orientado a la extrema jugabilidad, dotándole también de gran peso en lo que al realismo de simulación se refiere, logrando un ambiente sensacional, no en el comportamiento del coche y su control, sino el la representación de un entorno virtual urbano. Para ello, se están incorporado características como soporte para sonido envolvente en 3D, Force Feedback y un nivel de calidad gráfica altísimo, con todo tipo de efectos. También será patente la IA de los demás coches, ya que tendrán un comportamiento natural, reaccionando ante la proximidad de una colisión, frenando, asustándose o descontrolándose, aunque todavía queda mucho por demostrar.

Si «Driver» logra reunir todo lo que en un principio se vislumbra, podemos estar seguros de que será un magnífico título en todos los aspectos.

S.T.M.

TOTAL GAMES 2

La mejor estrategia, el mejor pinball y el mejor arcade en un sólo pack







LA ÚNICA COLECCIÓN PARA PC QUE TE OFRECE LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN PINBALL

Echelon: Un juego donde se combina la estrategia en tiempo real y la acción más trepidante.

Cyberball: El Pinball definitivo que transformará tu PC en una máquina recreativa.

MotorBoat 2000: Ponte a los mandos de las motoras más espectaculares para descubrir toda la acción que posee este juego.



PC CD rom

Sólo **2995** Ptas.

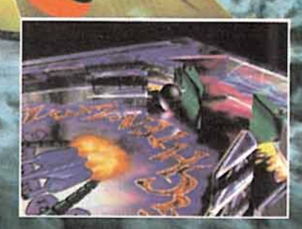
De venta en quioscos, grandes almacenes y tiendas especializadas











Distribuidor en Portugal:
Rua Cardeal Mercier 25
A Galeria 1600 Lisboa
TEL. 351 179 356 03
FAX. 351 179 351 54



DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2
28037 Madrid
Telf: 91 304 06 22
Fax: 91 304 17 97



Shogun. Total War
Feudal

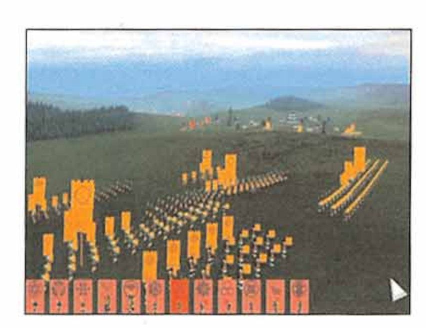
La época feudal siempre ha sido fuente de inspiración para excelentes juegos de estrategia: «Defender of the Crown», «Castles», «Lords of the Realm I y II», etc. Sin embargo, el periodo feudal japonés (siglos XV-XVI) no ha sido muy tratado, a pesar de ser de los más apasionantes por las numerosas guerras que allí sucedieron en aquella época. Esta falta va a ser subsanada en breve con este juego que nos trae Dreamtime Interactive.

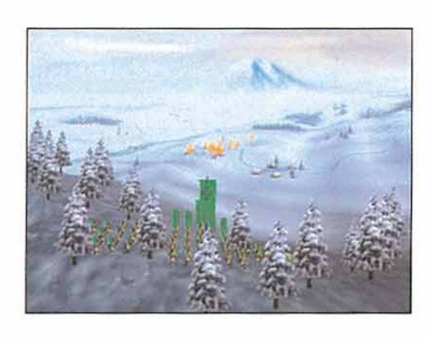


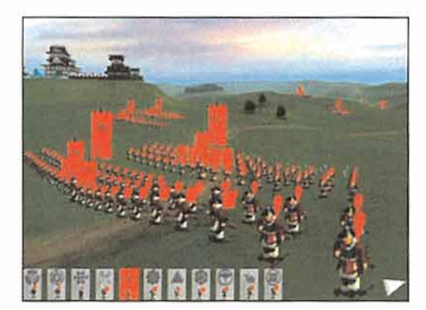
Las fortificaciones funcionarán como decorados y como componente estratégico estático, pero no podrán destruirse.



Dispondremos de un mapa genérico de Japón en el que podremos ver nuestros progresos y los de los enemigos.







DREAMTIME INTERACTIVE
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

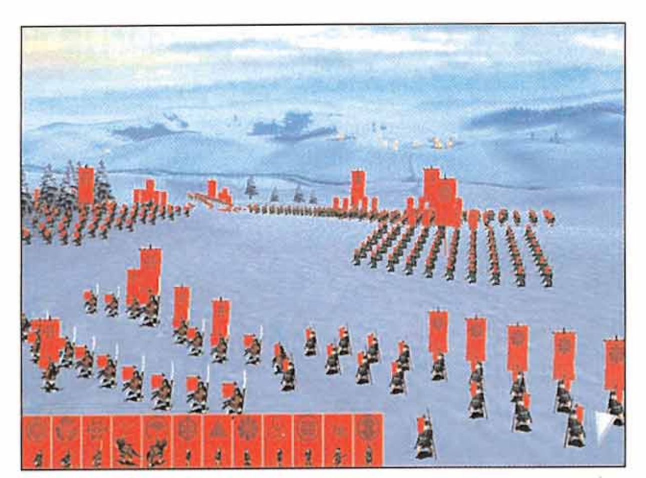
Aunque juegos como «Civilization II» o «Age of Empires» hayan tocado a medias el aspecto estratégico del Japón feudal, tan sólo «Shogun» será el juego que lo aborde por completo, en toda su plenitud y en todos sus aspectos. Porque «Shogun» será un juego que conjuntará simulación estratégica de aquel periodo histórico, con combate táctico usando las unidades existentes en aquel momento, permitiendo al jugador decantarse por uno de estos dos componentes, o bien mezclarlos los dos. Todo ello arropado por una fenomenal recreación ambiental de la época, presente en cada aspecto del juego.

GUERRA SIN CUARTEL

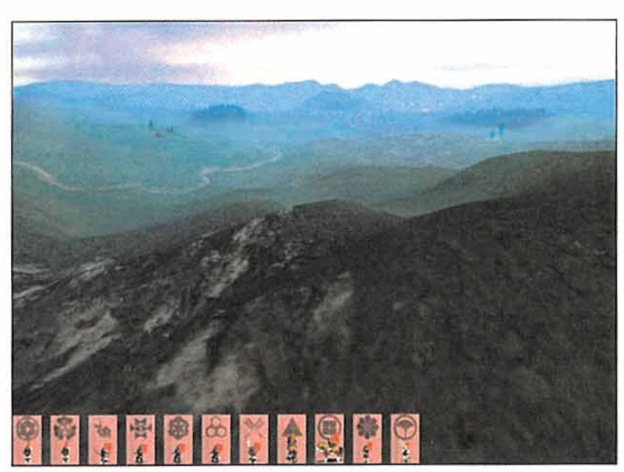
«Shogun» estará ambientado en el periodo de guerra civil en Japón durante el siglo XVI, con la nación dividida en luchas intestinas entre los jefes (Daimyo) de los distintos clanes por hacerse con el control del país, convirtiéndose en Shogun. Como uno de esos Daimyo, esta dominación sólo la podremos conseguir por medios militares, con un enorme ejército a nuestras órdenes para aplastar a nuestros enemigos.

Pero eso no será todo, puesto que el juego también nos dará la oportunidad de gestionar recursos, construir edificios, entablar relaciones diplomáticas con el enemigo, y realizar acuerdos políticos o acciones de espionaje. También tendremos que afrontar intrusiones externas en nuestra sociedad, como la llegada de los europeos, la introducción de nuevas armas, o la invasión pacífica por parte del cristianismo; y desastres naturales como plagas, terremotos o epidemias.

El juego tendrá lugar en tiempo real, sobre escenarios hiper realistas realizados en 3D, con vistas de cámara tanto aéreas como subjetivas, que nos permitirán controlar todo el campo de batalla y a cada uno de nuestros hombres. Podremos ejercer control de ejércitos enteros o bien de

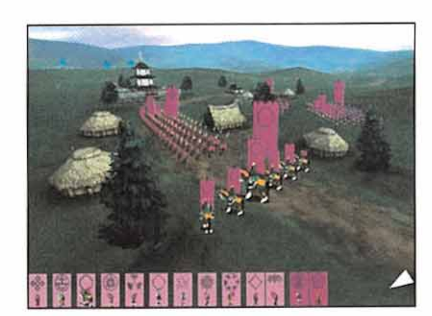


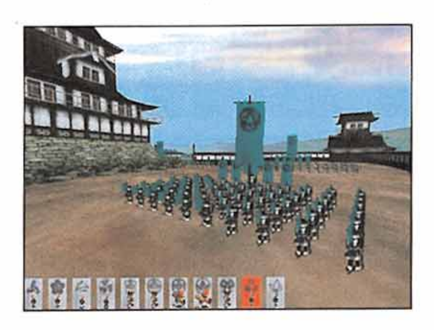
Las unidades se dispondrán en formaciones ordenadas, guiadas por un líder, y a las que podremos dar órdenes.



La belleza y nivel de realismo de los decorados serán muy elevados, creando un gran ambiente de juego.

Las unidades en «Shogun» seguirán los principios estratégicos enunciados por Sun Tzu





soldados individuales, asignándoles tácticas de ataque y llevando a cabo movimientos estratégicos de todo tipo. Un exitoso planteamiento ya conocido de «Myth» o «Sid Meier's Gettysburg», aunque con muchas peculiaridades que lo harán único.

UN SERIO ASPIRANTE

Tal como está el panorama estratégico actual, intentar cualquier juego nuevo que no sea magistral supone caer en el saco de la mediocridad donde tantos juegos acaban. «Shogun» va a tener duros competidores, pero también él apuesta fuerte. Va en serio.

La apuesta por el rigor histórico va a ser total, no en vano se ha acudido a Stephen Turnbull –experto en el tema– para que revise el juego en términos de realismo y precisión histórica. Por ello, todos y cada uno de los aspectos del Japón feudal van a ser plasmados de manera magistral en el juego, desde el desarrollo del mismo, hasta los combates.

Las luchas serán el plato fuerte. En ellas, manejaremos a cientos de tropas cuidadosamente agrupadas y respondiendo a nuestras órdenes y tácticas con rapidez y precisión. Para lo que será necesario un interfaz lo más potente posible, pero también simple para que la jugabilidad no se merme. De momento, las múltiples cámaras y puntos de vista, junto con

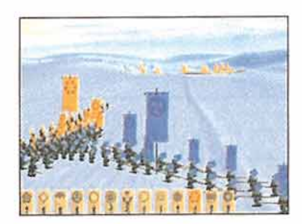


Inteligencia artificial genética

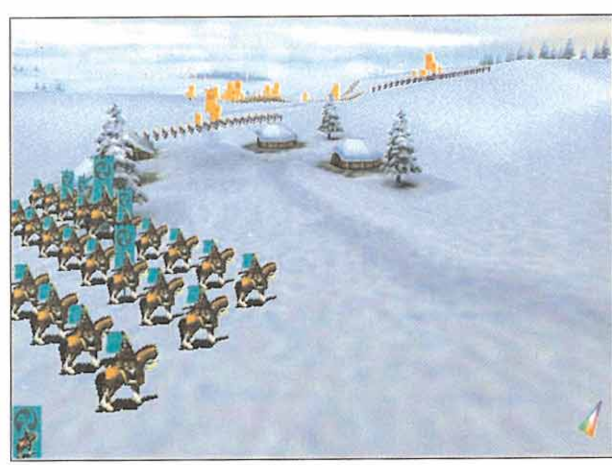
La inteligencia artificial adaptada a los juegos avanza de forma increíble, con conceptos tan avanzados como el ADN artificial conseguido en «Creatures II». Para «Shogun», los programadores de Creative Assembly están desarrollando un nuevo concepto: la inteligencia artificial genética. ¿Qué significa esto? Pues que los jugadores manejados por el ordenador evolucionan de forma genética aprendiendo y adaptándose a nuestra forma de juego partida tras partida. Gracias a los rasgos genéticos implementados en la inteligencia artificial, ésta es cada vez mejor, más evolucionada y con una mayor capacidad gracias al aprendizaje.

Para conferir un mayor realismo al juego, en la inteligencia artificial del mismo se han codificado doscientas reglas estratégicas extraídas del libro «El antiguo Arte de la Guerra», texto estratégico clásico escrito por Sun Tzu en el año 500 a.C. Las distintas unidades de «Shogun» pensarán y actuarán de acuerdo con sus cualidades genéticamente aprendidas y los principios de Sun Tzu, por lo que serán enemigos muy difíciles de batir.

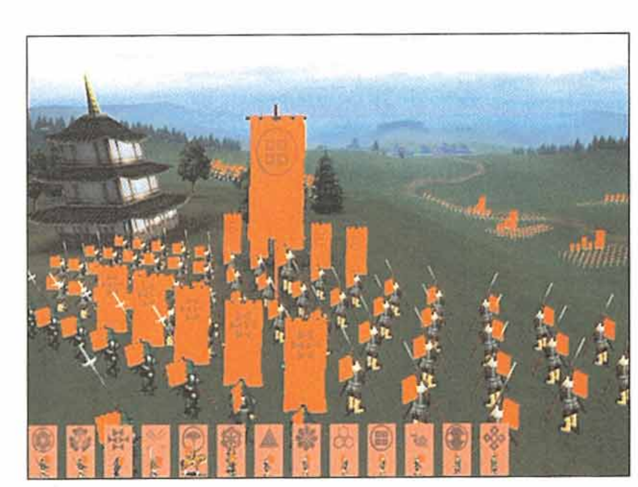
La inteligencia artificial de «Shogun» promete acabar con problemas habituales en las unidades, como el de las que ignoran los acontecimientos cercanos a ellas, las que no utilizan el camino más corto entre dos puntos, las que no saben qué hacer en momentos comprometidos, las desobedientes, las que disparan accidentalmente contra sus aliadas, o las que se atascan por el terreno u otras unidades. Con «Shogun» todo eso promete ser historia.



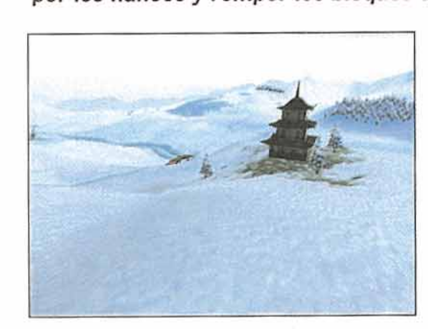
El juego mezclará hábilmente la estrategia de simulación histórica con el combate táctico en tiempo real



La caballería será un tipo de unidad importante para atacar por los flancos y romper los bloques de infantería.



La amplitud de las panorámicas propiciará los grandes movimientos tácticos de tropas y la estrategia de batalla.







Unidades especializadas

Las unidades de «Shogun» no van a ser enormemente numerosas, ni van a tener multitud de funciones. Van a ser, eso sí, muy concretas y con papeles muy definidos, fruto de la especialización que los diseñadores les han querido otorgar. Por supuesto, como el resto del juego, van a corresponder fielmente tanto en aspecto externo como en cualidades a la realidad del Japón medieval que representan.

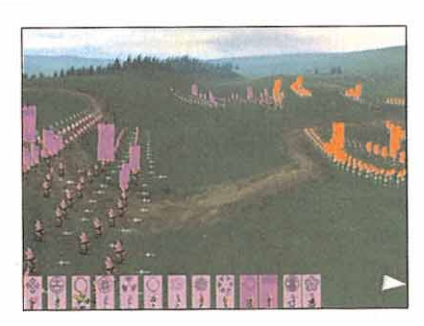


«Shogun» será un juego de combate táctico regido por reglas clásicas, ambientado en un periodo histórico donde las tácticas en la lucha eran lo importante para conseguir la victoria, más que las armas o los avances tecnológicos. Por ello, las unidades genéricas seguirán la clasificación clásica: infantería, caballería y unidades de proyectiles, todas ellas compuestas por dos tipos de soldados: samurais (nobles) y ashigarus (campesinos).

Pero además existirán otras unidades especiales que dotarán al juego de mayor profundidad estratégica. Y según cuál sea, dotándole además con componentes de espionaje (geishas, ninjas), diplomacia (emisarios, jesuitas, padres visitantes) y liderazgo (taisho). Con todos ellos, la variedad está asegurada.

Una de las novedades tecnológicas de «Shogun» va a ser la inteligencia artificial genética





la inteligencia artificial genética, prometen emociones fuertes.

La tecnología 3D empleada será escalable, lo que provocará que el funcionamiento en cualquier máquina sea fluido, de 30 a 120 frames, aun a costa de sacrificar detalle gráfico. Los decorados serán totalmente fotorealistas (en resoluciones de hasta 1.280x1.024) con amplias panorámicas, en los que podremos planificar batallas a nuestras anchas. «Shogun» será guerra total a todos los niveles.

En cuanto al término multijugador, increíble es la única palabra que puede calificarlo. Tanto por red como por Internet podremos jugar una sola batalla de una hora, un juego de una tarde, o una campaña completa de varias semanas. También se estudia la posibilidad de jugar on line en mundos "persistentes", tanto en modo estrategia como combate táctico. Hay incluso la opción de jugar por correo electrónico.

Si hay un juego de estrategia que prometa en el 99, ese es «Shogun», un éxito seguro por méritos propios.

C.S.G.

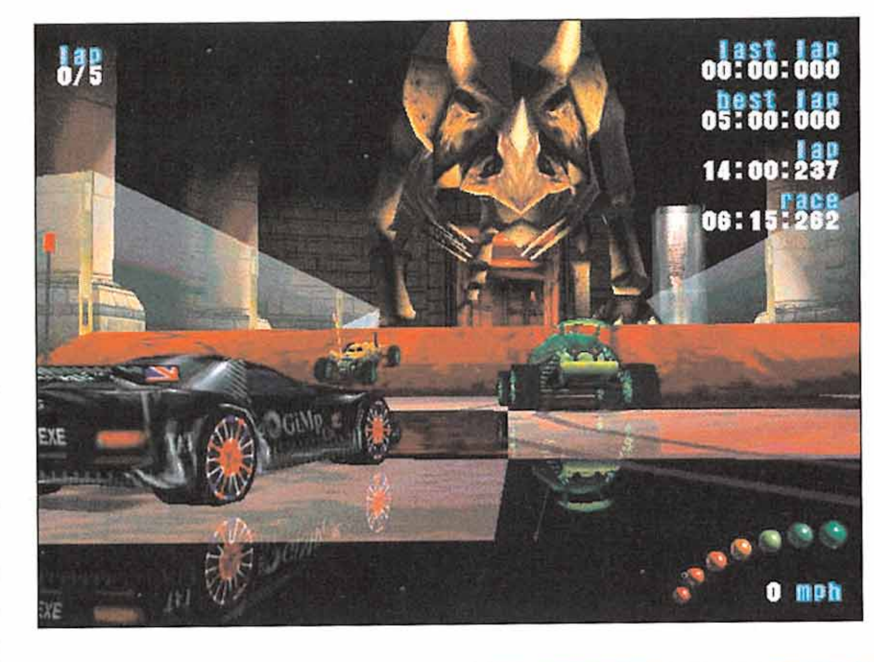


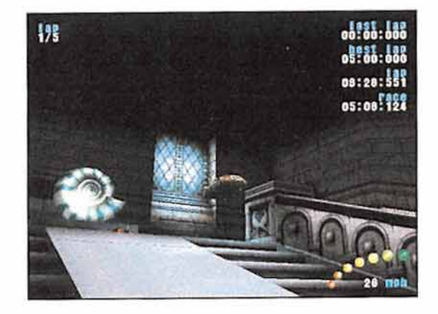



Re Volt

Mucho **más** que velocidad

En la última edición del ECTS se descubrió en el stand de Acclaim una grata sorpresa. Un juego que no había sido anunciado a bombo y platillo, pero que captaba la atención del público por su atractivo aspecto, su calidad técnica y, sobre todo, su original planteamiento. «Re Volt» es un título con el que Probe se lanza a la aventura de realizar un juego a medio camino entre el arcade y la simulación, con la base de modelos de radio control como origen. Micromanía fue a los estudios de Probe en Londres para conocer su nivel de progreso.



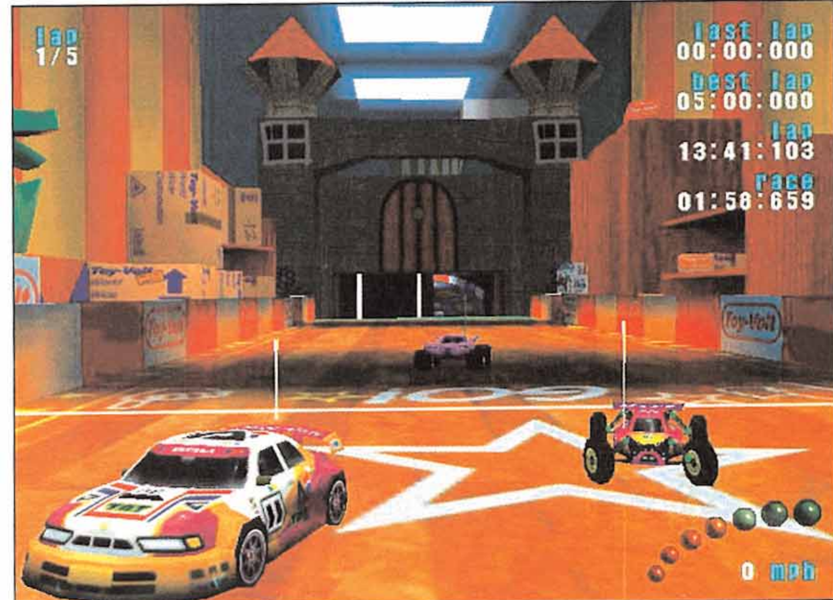




PROBE/ACCLAIM
En preparación: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION, NINTENDO 64**
ARCADE

Aunque últimamente parece que hemos asistido a una avalancha de títulos en los juegos de carreras –muchos de ellos de gran calidad–, lo que puede llegar a ser una dificultad a la hora de decantarse por uno u otro, lo cierto es que no existe nada que se pueda comparar, hoy día, a lo que «Re Volt» ofrecerá, allá a finales de verano, si se cumplen las previsiones. Un título que pone en los múltiples detalles en tecnología y diseño, y una serie de ideas brillantes, todo el énfasis posible para impresionar al usuario.

El proyecto «Re Volt» comenzó a tomar forma en Marzo del pasado año, con un equipo formado por 19 personas –lo que no es nada desdeñable en la actualidad–, divididas en las distintas versiones de PC, PlayStation y Nintendo 64. Un arcade de carreras con un aspecto y toques de calidad más propios de un simulador, debido sobre todo a su impresionante engine de simulación física, y una cuidada IA en los competidores controlados por el ordenador. Aunque sólo al contemplar el juego –o lo que se ha desarrollado hasta ahora– en directo, con todos sus variados y cuidados detalles

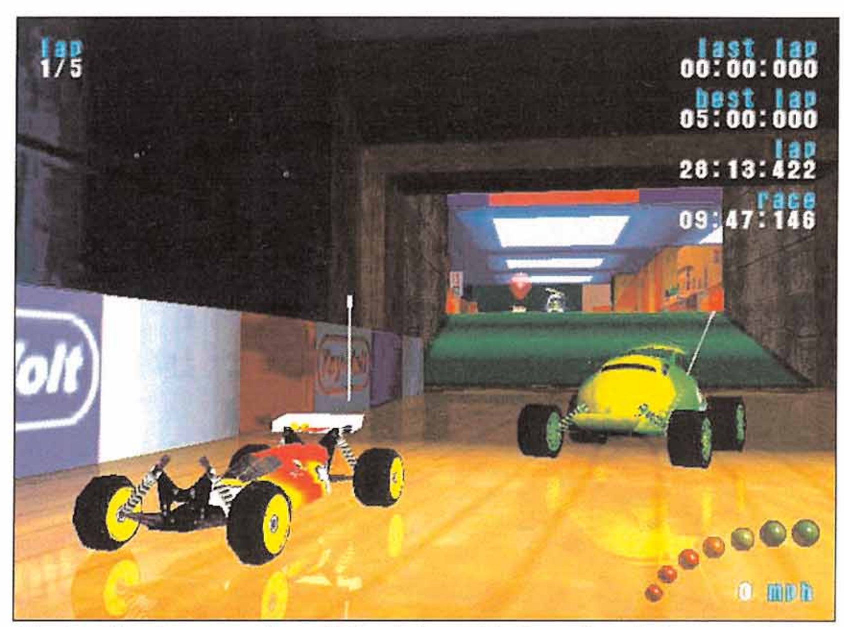


El enorme abanico de posibilidades en la interacción que encierra cada uno de los circuitos diseñados para el juego es casi inimaginable.

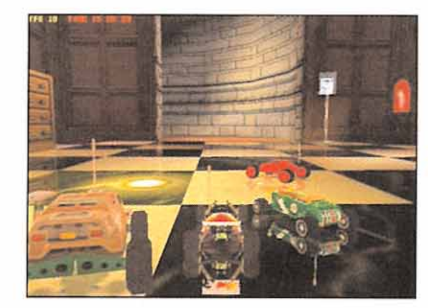


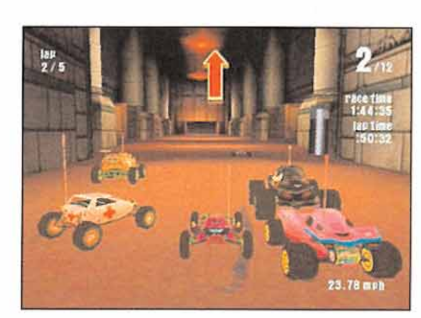




Efectos visuales –como los reflejos de los vehículos sobre ciertas superficies–, no harán sino añadir un toque de calidad extra al excelente diseño gráfico.





en funcionamiento, es cuando nos podemos dar cuenta del verdadero valor de lo que Probe se trae entre manos. Ver los coches circulando a toda velocidad por suelos pulimentados, mientras se reflejan en los mismos, los juegos realizados con los distintos efectos de luz –a través de ventanas, en rincones oscuros, con la proyección de sombras aplicada a mil y un escenarios repletos de objetos...–, etc., provocando una sensación de realismo inusitada. Como Nick Baynes nos explicó, el enrevesado proceso de comenzar los diseños preliminares, era ya una tarea lo bastante divertida. "Antes de comenzar a trabajar en diseños o programación", comenta Baynes, "nos planteamos como una prioridad el desarrollar un engine de gran potencia. Todo el equipo quería hacer un juego de carreras, pero no estaba claro sobre qué hacerlo, que resultara lo bastante atractivo y original para el jugador. ¿Qué podíamos hacer en un mercado dominado por los Touring, los coches de rally o los F1? Entonces surgió la idea. ¿Qué mejor que un juego basado en modelos de radio control?"

VARIEDAD

«Re Volt» incluirá un total de 28 coches diferentes, con una amplia gama de características. Desde aquellos que "funcionan" con motor eléctrico o de gasolina, pasando por todas las diferentes categorías existentes, como los Touring Car, con sus velocidades punta y su nada sencillo manejo a medida que pisamos el acelerador.

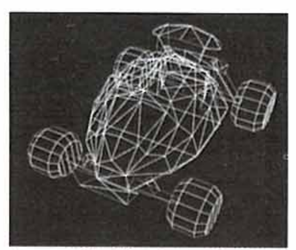
Además, y como aliciente, se tiene previsto incluir una serie de coches ocultos, no disponibles al principio.

Toda la acción del juego transcurre en escenarios de lo más extravagante y vistoso, no sólo por diseño sino por posibilidades de interacción. Se trata, en esencia, de decorados relativamente pequeños, aunque con múltiples posibilidades: un museo, una juguetería, un jardín botánico, un típico vecindario, un supermercado, un descampado y un transatlántico, que ofrecen un total de 18 circuitos diferentes. Y, si por casualidad, esto os suena al tópico de «Micro Machines», debéis ir desechando esa idea.

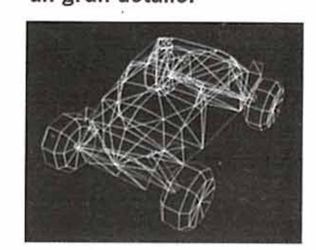
Según Baynes, "los entornos en que se desarrolla la acción no son un mero adorno al circuito en sí, sino que se han diseñado para obtener el máximo realismo y, en la práctica, es como si de verdad se estuviera allí llevando a nuestro pequeño modelo por donde queramos. En un museo, por ejemplo, encontramos multitud de salas, muros, cortinas, objetos, pinturas, esculturas, artefactos, señales, letreros, carteles, avisos... y todo está reflejado en «Re Volt» con todo el detalle posible. Una vez a los mandos de nuestro coche, podemos correr sobre las alfombras, dar saltos por escaleras y, en general, tener una posibilidad de interacción real con todo lo que vemos."

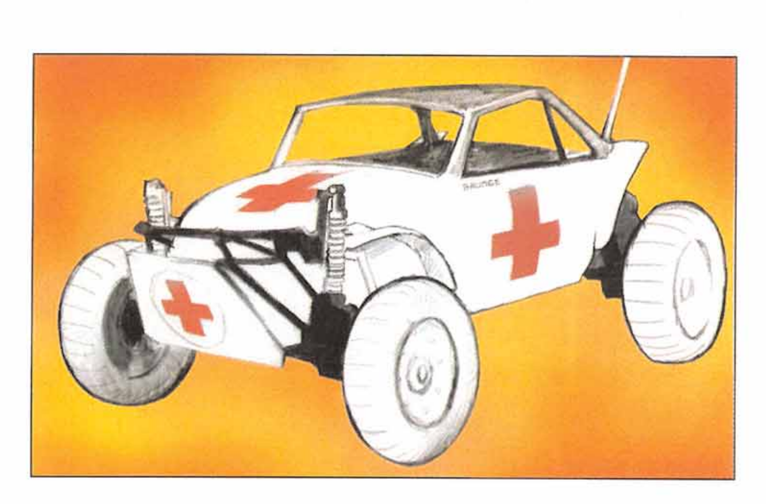
Pero además de la calidad gráfica, si por algo brillaba «Re Volt» en el ECTS era por la física simulada en los vehículos, y en diferentes detalles. De hecho, el engine de simulación física fue diseñado por un doctor en Física. El problema fue que, inicialmente, el resultado obtenido era tan real, que los diseñadores tuvieron que "recortar" este nivel de realismo para conseguir que el juego se adaptara a su espíritu arcade, y que, en la práctica, resultara divertido, y no sólo una perfecta simulación de determinados efectos.

En lo referente al apartado técnico, el juego irá mucho más allá de lo ofrecido por títulos como «Gran Turismo» o «TOCA Touring Car»



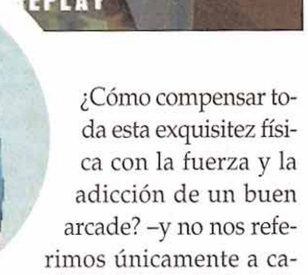
La profusión de polígonos en los vehículos garantiza un gran detalle.











Además de las modalidades de juego posibles y habituales -carreras individuales, campeonatos, contrarreloj, práctica, etc.- la versión final del juego incluirá un editor de circuitos

Casi todos los que han visto «Re Volt» coinciden en resaltar la calidad conseguida con este engine.

"La idea básica", comenta Baynes, "era recrear la sensación de estar conduciendo de verdad un modelo de R.C. Si alguna vez se ha manejado alguno se sabe la extrema precisión de la respuesta a las órdenes dadas, y que no es nada fácil manejar uno con habilidad. A partir de ahí tuvimos que conseguir que el diseño de «Re Volt» resultara divertido, sin sacrificar gran parte del realismo (...) permitiéndonos alguna que otra licencia, como incluir en algunos coches un freno de mano, cuyos resultados hay que ver."

JUGABILIDAD Y DIVERSIÓN

La posibilidad de ver en acción hasta el más mínimo detalle de diseño en los vehículos promete ser toda una realidad en «Re Volt». Por ejemplo, cuando un coche esté moviéndose por una rampa, podremos observar como se inclina hacia uno de sus lados, modificando su comportamiento global, pues además éste dependerá de, por ejemplo, la velocidad a la que vayamos. Recordemos que los modelos de radio control no ofrecen las misma reacciones que un coche auténtico, puesto que la velocidad que pueden alcanzar no está en concordancia con su peso -o, al menos, no es el único condicionante-, lo que hace que, constantemente, tiendan a deslizarse en todas direcciones.

"El engine de simulación física es tan cercano a la realidad como nos ha sido posible. Hemos pasado horas y horas", comenta Baynes, "manejando coches de radio control leyendo revistas, hablando con aficionados al modelismo... Pero no debemos hacer sólo referencias a los coches, puesto que, en la práctica, no sólo estos, sino todo el entorno tendrá una influencia directa de la física. Podemos colocar un balón de playa en medio de un circuito y ver cómo reacciona cuando los coches se chocan con él. Podemos hacer caer varias pelotas por una escalera, que nos servirán para entorpecer a los contrarios, y observar un comportamiento -rebotes, rodadura, etc.- completamente realista... ¡Oh, sí! Y no nos olvidemos de la fuerza centrífuga..."

Del papel al modelo final en 3D, el cuidado puesto en cada detalle, por pequeño que sea, asegura una calidad global excelente.

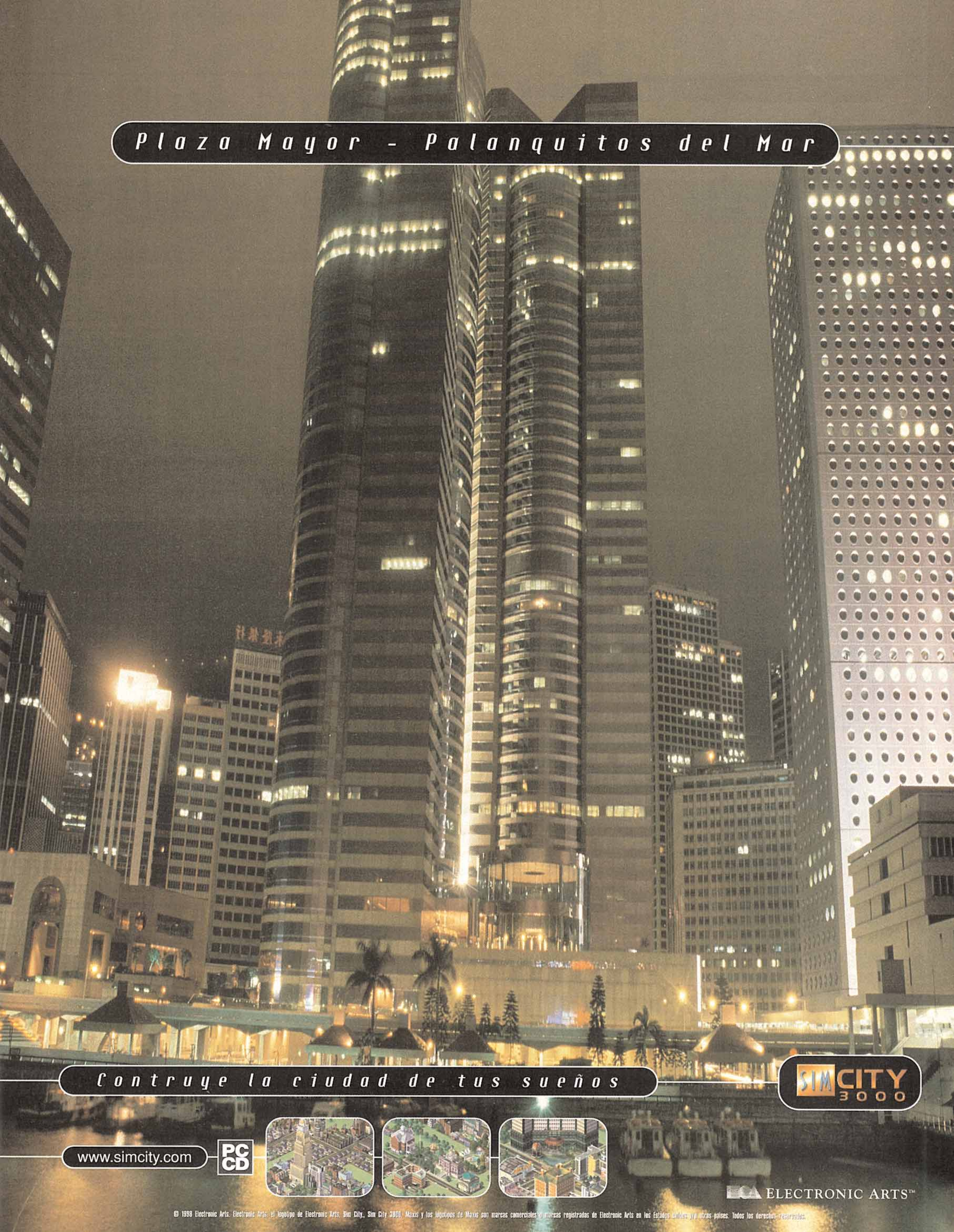
¿Cómo compensar toda esta exquisitez física con la fuerza y la adicción de un buen arcade? -y no nos referimos únicamente a carreras a gran velocidad-.

Bien, en Probe están trabajando en la inclusión de diversos objetos y armas -rayos eléctricos, bombas, manchas de aceite...-. Power ups que no se deben entender como el clásico "ahí va mi misil a reventar al enemigo". Según Baynes, la clave está en usar estos objetos como sistemas de distracción. "No queremos que una carrera se acabe por el simple hecho de aniquilar a los rivales. Esto restaría bastantes enteros al conjunto. Nuestra idea es usar los distintos objetos y armas existentes como sistemas para detener de manera temporal a los rivales. Hacerles perder unos metros y concedernos una ventaja. De hecho, ni siquiera se pueden considerar "armas". En lugar de misiles, por ejemplo, tenemos diminutos cohetes y fuegos artificiales, dispuestos a tal efecto."

El apartado en que ahora mismo está más concentrado Probe, tras haber depurado y desarrollado todo lo referente a calidad visual, IA, física y demás aspectos técnicos, es el control que el usuario tendrá sobre los coches. Tanto en sus posibilidades como en el interface. Aún no es seguro, pero posiblemente se incluirá un mapa, así como diversas indicaciones que nos ayudarán a no perder el trazado correcto.

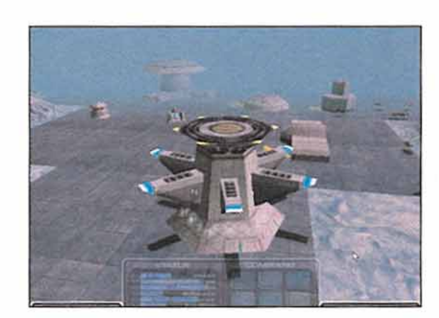
Y, por supuesto, el objetivo en «Re Volt» no diferirá en exceso de otros juegos de carreras. Llegar el primero.

D.D.F.


Plaza Mayor - Palanquitos del Mar
Contruye la ciudad de tus sueños
SIM CITY 3000
www.simcity.com
PC CD
ELECTRONIC ARTS™
© 1998 Electronic Arts. Electronic Arts, el logotipo de Electronic Arts, Sim City., Sim City 3000, Maxis y los logotipos de Maxis son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Todos los derechos reservados.

Star Trek: New Worlds
Otro punto de **vista**

Parece mentira que, a estas alturas, un clásico de la T.V. como "Star Trek" siga generando ideas para adaptar la serie al mundo del videojuego. Tras múltiples experiencias en que se tocaron los temas más tradicionales -simulación, combate espacial, aventura gráfica...-, incluyendo como última novedad el arcade 3D, Interplay anticipa el lanzamiento de «New Worlds», un juego que lleva la acción a un terreno inexplorado por las licencias de "Star Trek", la estrategia.



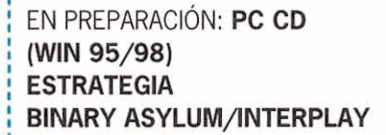








Un total de 25 misiones por cada bando, diferentes entre sí, aseguran un nivel de variedad más que elevado para el conjunto del juego.

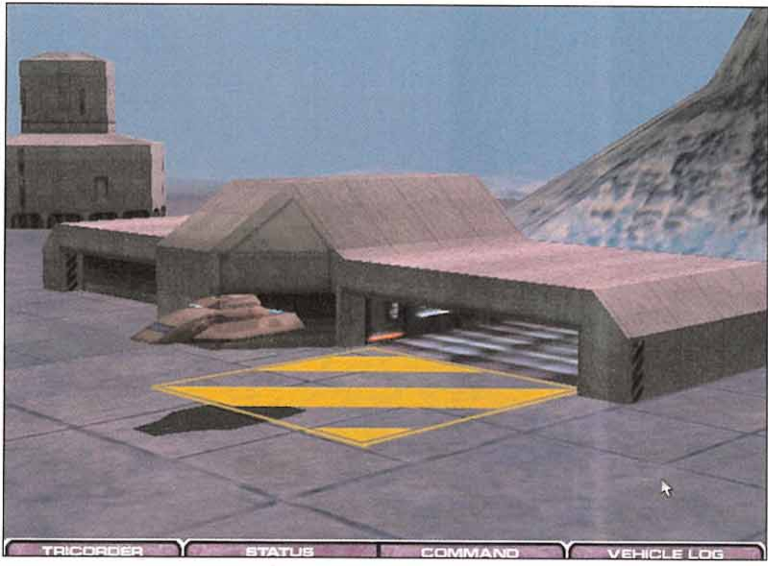

EN PREPARACIÓN: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA
BINARY ASYLUM/INTERPLAY

No es poca la controversia sobre la calidad, la fidelidad de la adaptación y la innovación, que ha rodeado a casi todos los títulos aparecidos hasta el momento basados en "Star Trek". Muchos de ellos, de hecho, han pasado sin pena ni gloria por la historia del soft, y apenas un par han dejado huella. Pero «New Worlds», según sus creadores, puede ser el juego que reivindique para todos los aficionados al género, no sólo "trekkies", la magia de un nombre mítico, con una calidad fuera de lo común.

Según los componentes de Binary Asylum, el equipo que se está encargando del desarrollo, sus influencias vienen de las virtudes de juegos clásicos en el género, llevadas a un entorno 3D en tiempo real, donde se están añadiendo, además, ciertas peculiaridades que otorguen a «New Worlds» una personalidad definida y un espíritu de profunda renovación. Es, ciertamente y cuando menos, un punto y aparte importante con respecto a los juegos precedentes de "Star Trek", el entrar en un nuevo género y olvidarse –al menos por un tiempo– de escenarios negros con estrellas, y unas cuantas naves orbitando un planeta. "El juego se desarrolla únicamente en la superficie de distintos planetas", comenta Dave Sharp, el productor, "donde el jugador, en el papel de Comandante, debe completar 25 misiones (...) A diferencia de otros juegos, donde un "clic" del ratón implica una acción única y concreta, en «New Worlds» el acto de pinchar en un botón de acción, desencadena una serie de reacciones múltiples. Por ejemplo, al ordenar a una unidad minera perforar en un área, arrastrará tras de sí a varias unidades de transporte y construcción de edificios. Las colonias actúan como sociedades reales, no como un conjunto de unidades singulares, de objetivos únicos."



El uso de ventanas y menús desplegables, que se vuelven transparentes cuando se activan, es la base del interface de «New Worlds».



Romulanos, Klingon y Federación se dan cita en el juego, como las tres razas que el usuario podrá manejar.

NUEVO UNIVERSO

Toda la acción de «New Worlds» parte de un guión totalmente "trekkie". Una prueba de armamento que los romulanos estaban llevando a cabo en la zona neutral, provoca la aparición de una "brecha" espacio temporal, que conduce a una serie de mundos inexplorados y ricos en recursos. Esta situación provoca algo parecido a una "fiebre del oro" entre las tres razas que intervienen en «New Worlds»: Romulanos, Klingon y miembros de la Federación.

En definitiva, «New Worlds» se define como un juego de gestión de recursos, básicamente. Sólo ciertos toques de estrategia militar y algunas gotas de gestión táctica complementan el producto. Pero, según comenta David Sharp, "no se trata de un juego de gestión de recursos como la usada en «Command & Conquer» o títulos similares. No se trata de llevar a todas las unidades que puedas a un área, como barrera defensiva, mientras explotas una veta. De hecho, no se pueden crear ejércitos con cantidades ilimitadas de unidades militares, porque la limitación impuesta en los recursos a explotar y gestionar no lo permite. A menos que se planifique con criterio, razonamiento y se actúe en consecuencia, tu colonia no sobrevivirá, con toda seguridad."

La ambientación que se ha dado en la historia de «New Worlds», se sitúa en el universo "Star Trek" en un momento intermedio entre las tramas de la quinta y la sexta entrega de la pantalla grande. Es decir, aquellos fanáticos de Kirk y compañía pueden ir diciendo adiós a un posible encuentro con Scotty o el señor Spock. Es más, como ruptura total con otros títulos "Star Trek", el 90% de lo que se puede ver en el juego resultará totalmente desconocido al "trekkie" de pro. Todas las unidades han sido diseñadas por Paramount, exclusivamente para el juego, asegurando también que el "look" sea lo más auténtico posible. Desde Paramount afirman que, si alguna de esta unidades existiera en el mundo "real" de "Star Trek", el aspecto que ofrecen en «New Worlds» sería el mismo que tendrían en televisión o cine.

TODAS LAS PERSPECTIVAS

Aunque «New Worlds» ofrecerá, de principio a fin, 25 misiones a disposición del jugador, en la práctica incluirá 75 misiones distintas, pues se





Binary Asylum pretende ofrecer un nuevo punto de vista sobre "Star Trek".

El entorno 3D en que se basa «New Worlds» es uno de los puntos clave del proyecto





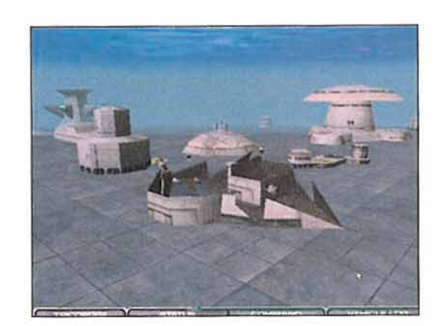






Aunque Binary Asylum está siendo lo más fiel posible al espíritu "Star Trek", múltiples novedades –incluyendo el diseño de las unidades disponibles– están siendo definidas por Paramount como exclusivas para este juego.

El guión, las unidades y el desarrollo de la acción resultarán totalmente originales, incluso para los «trekkies» de pro







está contemplando la opción de poder jugar desde cualquiera de los bandos en conflicto. Y, según Sharp, "eso sí, las 25 misiones de cada raza siguen un guión lineal. Si hubiéramos pensado dejar a la elección del jugador el camino a seguir, no habría ninguna razón para montar una historia de partida. El juego combina elementos estratégicos y, en el plano del guión, cierto toque de evolución parecida a la que se experimenta en un juego de rol. Lo que ofrece «New Worlds», en pocas palabras, son tres argumentos diferentes, un sistema de control revolucionario y un engine 3D de enorme potencial."

Según sus creadores, «New Worlds» podrá ser considerado, casi, como un nuevo subgénero. La originalidad que denota la idea, ciertamente, es notable, y quizá esta innovación al abordar "Star Trek" desde un punto de vista poco usual se deba a la nacionalidad de sus creadores. Binary Asylum es un grupo radicado en Inglaterra, y hasta la fecha, la mayoría de juegos "Star Trek" se habían desarrollado en Estados Unidos.

Uno de los puntos de renovación más interesantes que afectan a «New Worlds» está en el diseño del interface. Ventanas y menús desplegables, que se vuelven transparentes cuando están activos, permiten visualizar la acción que se está llevando a cabo en tiempo real, mientras se toman decisiones o se dan nuevas órdenes.

Otro aspecto innovador se encuentra en la gestión de la acción en sí. No se trata de imitar a «Command & Conquer», aunque cierto estilo es parecido. «New Worlds» incluirá un "libro de estrategias". Algo parecido a lo que se usa en el fútbol americano, de modo que el jugador tendrá que planear muy cuidadosamente cada paso que pretenda dar, y no esperar a lanzar un ataque, cruzando los dedos en busca de buena suerte.

Binary Asylum espera que, en cada planeta que se incluya en el juego, exista un número cercano a las 30 fuentes diferentes de recursos, algunas de las cuales serán de explotación específica por alguna de las razas que el jugador puede manejar. Porque, además de las tres razas ya mencionadas, existirán tres más, consideradas como nativas de cada mundo, y no disponibles para el usuario, lo que complicará algo más la tarea puesto que podrán formar alianzas con el jugador, o contra él uniéndose a las otras dos, según se desarrolle la acción. Esto implica un giro curioso a todo el concepto del juego, puesto que la "gente" se convierte en un recurso más a disposición –o en contra– del usuario. Y si alguien muere, no se podrán generar más unidades. El número del personal está limitado desde el principio, aunque no todo él estará disponible desde ese momento. Una nave nodriza en órbita proveerá de militares y civiles a la superficie, hasta que se agote el número. Con lo que otro punto a tener en cuenta será la supervivencia de estos, y mantener un equilibrio razonable entre ambas partes de nuestro grupo.

Completo, complejo e innovador. «New Worlds», desde luego, promete convertirse en un título a tener muy en cuenta para los primeros meses de 1999.

D.D.F.

EL DEFINITIVO EN LA SERIE DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS.

CIVILIZATION
CALL TO POWER

AVANCES EN CALL TO POWER

Más unidades, edificios, maravillas y tecnologías. • Nuevos y vastos reinos: Espacio y Mar. • Gráficos totalmente animados en alta resolución en 16 bit. Estrategias nuevas, incluyendo guerras no convencionales. • Avances en el tiempo salvando la interfaz. • Opciones de comercio y diplomacia mejoradas. Editor de escenarios. • Juego multijugador vía red e Internet. • Todas las Maravillas del mundo en imágenes asombrosas.



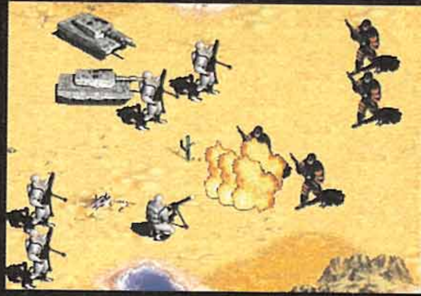
DIRIGE, DEFIENDE Y CONQUISTA

Dirige poderosas armadas y toma todas las decisiones sociales, económicas y políticas. Despliega más de 65 unidades creadas con el más mínimo detalle, 7000 años de valor armamentístico y más de 100 avances tecnológicos.



COLONIZA EL PLANETA Y MÁS ALLÁ

Retoma los pasos de la humanidad a través del globo. Construye colonias en órbitas espaciales y añade velocidad a tu arsenal. Descubre y explota los recursos de los vastos océanos para construir inmensos imperios submarinos.



INVENTA TÁCTICAS Y ESTRATEGIAS

Emplea millones de estrategias para dominar el mundo. Refuerza tus dotes militares con guerras no convencionales, como ataques económicos, propagandísticos, terrorismo biológico y conversiones religiosas.



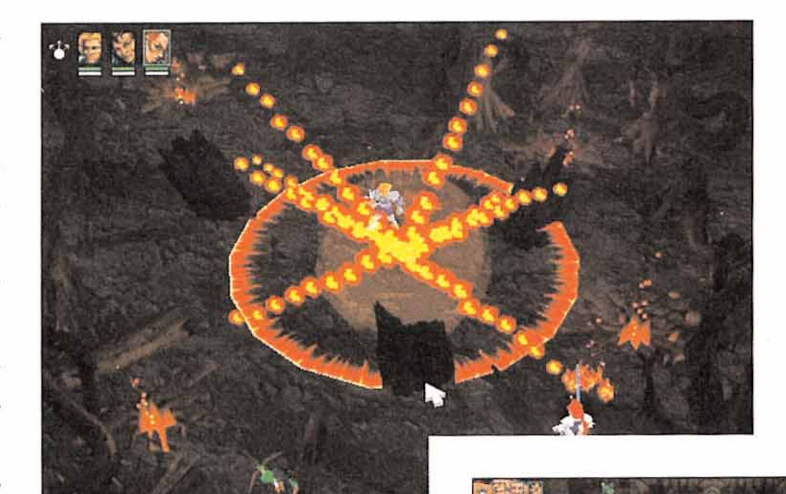


Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com



Silver
Arriesgado desafío

Infogrames y Ocean se encuentran dando los últimos retoques al esperado «Silver», un título que, a caballo entre la aventura, el rol -japonés- y la acción, se ha venido perfilando como un aspirante al mayor éxito.



Se podrán manejar varios personajes, en tiempo real, uno siempre bajo nuestro control.

OCEAN/INFOGRAMES
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA/ROL

En Micromanía hemos tenido la oportunidad de contemplar, y jugar, una versión no definitiva del producto. Gracias a ello, nos es posible afirmar que «Silver» es una producción que se nota ha sido bastante cuidada en los pequeños detalles de diseño. Detalles que se dejan ver en el aspecto gráfico, sonoro, de diseño de escenarios, personajes... ¿Una verdadera maravilla? Quizá, pero aún es pronto para decirlo. Toda versión beta de cualquier producto llega –inevitablemente– acompañada de un cierto número de bugs, que en un testeo posterior suelen quedar depurados. Sin embargo, suelen ser un buen indicativo de lo que nos podemos esperar del juego, a corto plazo, obviado el apartado de errores de código. Y si bien es cierto que «Silver» promete convertirse en una estrella, no es menos cierto que algunos aspectos de lo que hemos visto, que no tienen nada que ver con la comprobación de errores de programación, plantean unas dudas bastante importantes.

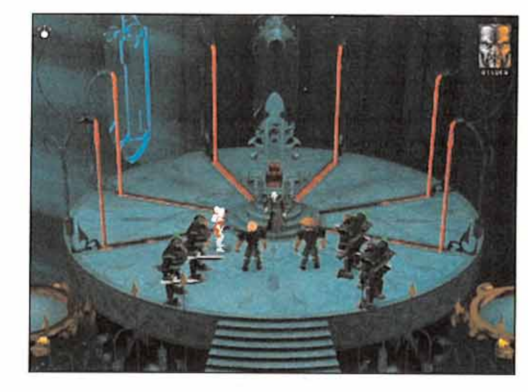
MÁS QUE UNA AVENTURA

Cuando Micromanía acudió a Manchester para visitar los estudios de Ocean y charlar con el equipo encargado del diseño y desarrollo de «Silver», lo que allí pudimos contemplar nos causó una más que grata impresión. Vimos que un título que ofrecía virtud tras virtud: un guión fabuloso, una acción relativamente simple pero intensa, preciosos escenarios prerenderizados y dotados de animaciones, cuidados modelos 3D, espectaculares efectos de luz, sonido increíble... y un diseño del interfaz de usuario que rayaba en lo genial. Un enorme abanico de posibilidades –incluyendo acciones basadas en hechizos y artefactos mágicos–, se controlaban con unos cuantos movimientos simples del ratón, y un acceso más que intuitivo y sencillo a un menú completísimo. Sin embargo, lo mejor de todo era el concepto de aventura en tiempo real. A diferencia de títulos, como «Final Fantasy VII», con el que se pueden encontrar numerosos puntos de conexión en aspectos de diseño y concepto, «Silver» se desarrolla sin pausa alguna ni uso de sistemas de turnos para los combates contra los enemigos.

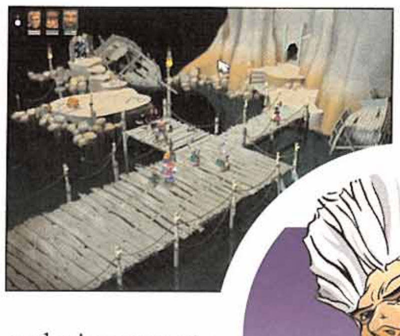
Otro aspecto casi brillante del diseño de «Silver» es el hecho de que se podrán manejar –siempre en el tiempo

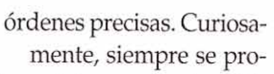


El diseño de los escenarios, los efectos de luz, los personajes, etc., nos hacen pensar que «Silver» será fantástico.









real– varios personajes simultáneamente. En los instantes de combate, uno de ellos queda bajo el control directo del usuario, y el resto se defiende y ataca basándose en unos parámetros bastante realistas de IA. Con todo, nos encontramos con un juego que va más allá del concepto de rol y/o aventura, pasando a ser un producto capaz de inventar un nuevo género. Pero claro, toda moneda tiene su cara y su cruz.

PEQUEÑOS DETALLES

Aunque la versión que Micromanía ha probado parecía bastante pulida en cuanto a finalización de mapas, uso de objetos, combates, hechizos, etc., ciertos pequeños detalles –que no se ha podido confirmar si cambiarán en la versión final de «Silver»– no nos han acabado de convencer.

No hablamos de "bugs" de programación, como ya hemos mencionado, lógico a estas alturas. Nos referimos a otros aspectos que, no sabemos bien si encuentran su origen en ese curioso "look" que se ha querido dar a «Silver» de juego de consolas para PC. Una de las características más habituales de los títulos desarrollados para consola –dadas ciertas limitaciones que, hasta ahora, padecen éstas– es la imposibilidad de salvar partidas en cualquier momento y ocasión. Pues bien, la versión que aquí hemos jugado –y esto parece hecho adrede– sólo permite salvar cuando aparece un determinado personaje en escena –el cronista de la aventura– tras haber superado un número concreto de pantallas. Por lo visto con esta versión, «Silver» no va a ser, ni siquiera en sus primeros momentos, un juego sencillo. Muy al contrario, la dificultad parece que será de aúpa, con lo que si el apartado de grabar partidas no es modificado, existe un enorme riesgo de pasar de una gran adicción a la desesperación inmediata.

Otro aspecto que esperamos –aquí tenemos algo más de seguridad de que así será– sea pulido es el concerniente a la precisión del puntero –pequeños defectos de forma pueden hacernos llegar hasta un punto no deseado, y plantarnos en medio de una jauría de enemigos– aunque, quizá, nos preocupe mucho más otro apartado. La acción que hemos podido llevar a cabo en esta versión no definitiva fue, casi siempre, lo bastante fluida, pero nos hemos topado con momentos en que nuestros personajes presentaban una pequeña latencia en la respuesta a órdenes precisas. Curiosamente, siempre se produjeron cuando estábamos en alguna de las más importantes batallas contra enemigos de gran tamaño. Esa mínima tardanza resultaba en la muerte de uno o más de nuestros personajes, y la consiguiente obligación de repetir un camino desde el momento en que se pudo salvar la última situación.

«Silver» es un proyecto fascinante, pero arriesgado en ciertos conceptos. Y el gran problema es que si no se alcanza un exigible nivel de perfección, un proyecto tan magnífico como éste puede verse afectado en su más importante factor: la jugabilidad. Es un título que vive por y para la jugabilidad, y si existiera algún fallo en algunos de los restantes apartados –aunque sean importantes– sería posible perdonarlo.

«Silver», en cualquier caso, se merece toda nuestra confianza puesto que es una producción que viene a ofrecer aire fresco al mundo del videojuego. Un proyecto ambicioso, y dotado de un halo de genialidad que llega a asustar. Por ello, esperamos que la versión final ofrezca una ausencia de errores de diseño total, y que otros pequeños aspectos –como el enorme tiempo de carga entre pantallas– sean también pulidos. Veremos.

F.D.L.

Ciertos detalles de «Silver» deben ser depurados para no afectar a la jugabilidad



Uprising 2: Lead and Destroy

Destruir para crear

Con «Uprising» se abrió el horizonte de un nuevo género entre el arcade 3D y la estrategia, del que ahora ya empiezan a nacer nuevos títulos. De nuevo, alcanzar la victoria dependerá de dos aspectos fundamentales: crear infraestructuras y unidades a la vez que combatimos. Un planteamiento que ya no es sólo exclusivo de «Uprising», y que otros programas empiezan a imitar.

3DO
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ACCIÓN/ESTRATEGIA

Nuevamente nos encontraremos inmersos en una contienda épica que ha enfrentado ancestralmente a la humanidad con una avanzada raza alienígena, los Trich. Así, tendremos que afrontar un gran número de batallas en diversos escenarios, no sin antes, si así lo deseamos, aprender los fundamentos del combate futuro paso a paso con la asistencia de un oficial que irá informándonos en cada momento del objetivo a cumplir. Más tarde, podremos empezar una campaña o meternos rápidamente en la acción jugando un escenario de manera aislada.



Un rediseño del interfaz de usuario, haciéndolo más accesible y sencillo de manejar, y notables mejoras en la calidad gráfica y los diseños visuales, son dos de las principales innovaciones de esta nueva entrega.

MEJORAS IMPORTANTES

Fiel a la innovación, que supuso «Uprising», esta segunda entrega mantiene la misma esencia, aunque aportando mejoras y modificaciones de importancia. «Uprising 2» sigue siendo un híbrido entre estrategia en tiempo real y el arcade 3D, pero esta vez su diseño no resulta tan impactante. No ya por ser la segunda parte de un programa que fue innovador, sino también por haber aparecido otros títulos de similar enfoque de la estrategia –«Wargasm»–.

De nuevo pasaremos la mayoría del tiempo a bordo del vehículo de combate Wraith, con el que realizaremos casi todas las acciones dentro del entorno tridimensional, aunque también podremos salir de éste e introducirnos en una torreta de las llamadas Citadel,



LAS UNIDADES **En «Uprising 2» conforman un arsenal capaz de llevar a cabo no sólo cualquier batalla de forma coordinada, sino que poseen características que les permiten transformarse o teletransportarse si es necesario.**



En la batalla tendremos que ser lo bastante templados como para mantener la coordinación de las fuerzas y poder cumplir el objetivo de la misión.



Los enemigos aéreos pueden resultar peligrosos si van agrupados en gran número, pero a la vez también serán muy vulnerables a nuestros disparos.





piezas básicas que serán la primera plataforma de asentamiento para nuestra base. Con él deberemos hacer frente a múltiples unidades enemigas, así como realizar tareas que están relacionadas con la gestión de recursos –construir instalaciones o posicionar unidades de combate–. Pero, básicamente, la temática del juego podrá resumirse en asegurar posiciones defenderlas y conquistar otras nuevas bajo el fuego enemigo.

Nuestra ocupación pasará por varias fases; deberemos construir infraestructuras, para lo cual dispondremos de unas plataformas que servirán de base y que serán el único espacio destinado a edificar. Es en estas plataformas donde podremos colocar torretas Citadel, antiaéreos o factorías e inmediatamente dotarlas de unidades de auto defensa, puesto que serán objetivos primordiales y bastante vulnerables. La implantación de infraestructura va muy seguida de la gestión de recursos, como puede ser energía o unidades de combate a fabricar.

El ataque a territorio enemigo ha de hacerse con gran coordinación, mandando el grueso de nuestras fuerzas a los puntos de mayor importancia estratégica. Una vez destruida una edificación enemiga deberemos asegurar la zona para utilizarla. Pero antes de eso está el combate, y aquí es donde se desarrolla la mayor parte de la acción, ordenando las unidades, teletransportándolas o construyendo otras nuevas.

AVANCES SIGNIFICATIVOS

«Uprising 2» es el resultado de un esfuerzo con el objetivo de dotar a un programa, ya inicialmente bueno, de características que ayuden a la jugabilidad y que no le hagan perder el tren de la actualidad. Para ello se ha puesto empeño en mejorar el interfaz haciéndolo más fácil de jugar y en incrementar la calidad visual y sonora. Éstas son algunas de estas mejoras.

- **Todos los entornos tridimensionales se han desarrollado nuevamente.**
- **El interfaz será más cómodo, indicando la tendencia de nuevo subgénero.**
- **Armamento más potente y con más variedad.**
- **Nuevas unidades aliadas.**
- **Nuevos mundos y polígonos animados.**
- **Fácil editor de misiones, lo que aumentará muchísimo la longevidad del juego.**
- **Soporte total para aceleración gráfica y para el uso de un joystick.**
- **Modo multijugador hasta con 8 jugadores.**

ESTRATEGIA 3D

En «Uprising 2» encontraremos diversos entornos. Uno es en 3D en el que tomaremos el punto de vista en primera persona dentro de Wraith o en tercera persona con una cámara desde atrás. El otro, en 2D, nos mostrará una vista cenital del mapa, donde llevaremos a cabo las labores más propias del componente estratégico, tales como establecer comunicación o dirigir nuestras unidades a una zona concreta, pero sólo en aquella parte del mapa que sea visible. Para que el mapa se vaya dibujando habremos de recorrerlo previamente con nuestro Wraith.

En ambos entornos los gráficos están incrementado su calidad significativamente, sobre todo el aspecto de los modelos en 3D y del terreno, destacando notablemente la representación del cielo en cada uno de los escenarios. No obstante, no parece que puedan compararse con el de otros arcades en 3D de reciente aparición, ya que por lo visto hasta ahora serán excesivamente poligonales y usarán unos patrones de texturas que se repiten constantemente, lo que da lugar a cierta monotonía visual. A los gráficos del mapa 2D no se les puede reprochar pega alguna, ya que cumplen con su función acertadamente. En cuanto al control del Wraith se necesitará de cierta práctica para dominarlo, pero no demasiada ya que podremos configurar las teclas a nuestro gusto y todo caso será bastante similar al de cualquier arcade en 3D. Esperemos a ver cómo lo terminan los chicos de 3DO y si cumplen lo que se han propuesto.

S.T.M.

La dificultad de este programa reside en ser capaz de coordinar nuestras unidades mientras estamos enzarzados en combate

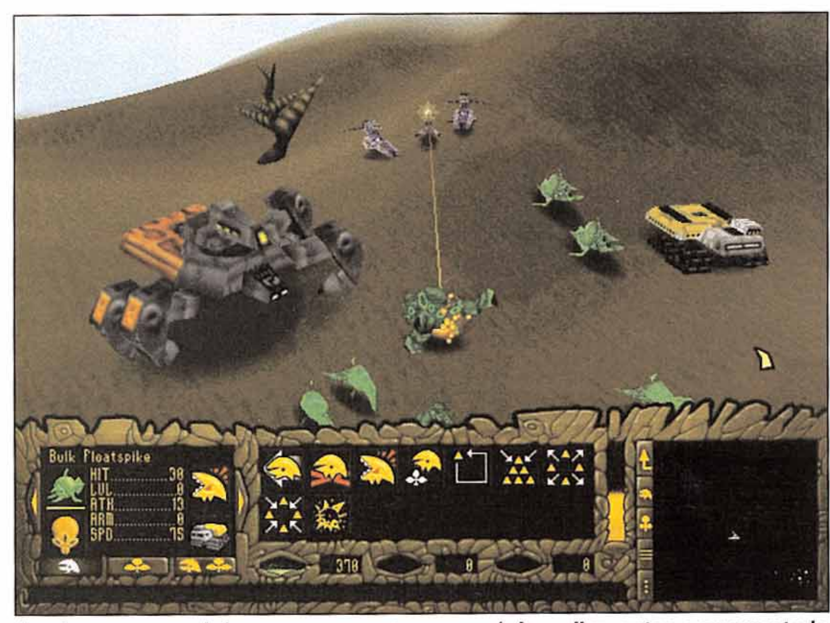
Dominant Species
Selección natural

La compañía de Tom Clancy vuelve a la carga con un programa en el que se representa un mundo hostil donde es muy difícil la supervivencia. En este planeta inhóspito -Mur- son varias las especies que conviven y la supervivencia de la nuestra sólo puede pasar por acabar con las demás para aprovechar sus recursos y componentes genéticos.

REDSTORM
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

«Dominant Species» será un juego de estrategia en tiempo real que presentará un entorno 3D en el que tomamos el papel de un ente alienígena inteligente, cuya responsabilidad es la de gobernar a todos los componentes de una especie, de la misma manera que lo haría una colonia de insectos. Es decir, un organismo que se encargará de gestionar los recursos y dar órdenes a la comunidad, formada por multitud de individuos cada uno con una tarea concreta.

En el planeta Mur la guerra es una situación constante en la que cada especie lucha por su supremacía. Este planteamiento, pese a ser bastante original, recuerda en gran medida a otro título de reciente aprición, como fue «WarBreeds», con el que además posee similitudes incluso en la forma de reproducción de unidades y en la apariencia, teniendo en cuenta que se trataban de gráficos 2D.



Los humanos vendrán con sus monstruos mecánicos dispuestos a arrasar toda forma de vida que encuentre a su paso.

LA LEY DEL MÁS FUERTE

En «Dominant Species» encontraremos tres tipos de alienígenas según está basada su forma de vida, o lo que el programa llama Animas, y que serán de cristal, líquido o gas. Este elemento, en cualquiera de sus tres formas, es la base de la vida en el planeta Mur, al igual que en la Tierra lo es el agua. Por esto, todo nuestro empeño tendrá como objetivo primordial la recolección de las tan preciadas Animas, ya que nos permitirán reproducir nuestra especie y crear formas de vida todavía más complejas. Su uso dará lugar a la evolución, combinando cada vez estructuras orgánicas más poderosas con el fin de evolucionar.



El ente pensante de una especie siempre estará cerca de la base inicial y su destrucción significará el fin de dicha especie.



Al principio contaremos tan sólo con la capacidad de crear obreros, cuya tarea será la de encontrar los

recursos y confeccionar la infraestructura adecuada para poder crear luchadores, momento en el que debemos enviarlos para que se hagan con el poder de recursos naturales pertenecientes a otra raza, ya que estos estarán fuertemente custodiados. En este orden, cada especie basada en una de las tres Animas se dividirá en varios tipos de razas, cada vez con mayor potencial innato, ya sea su función la de combatir o la de trabajar para la comunidad.

ESTRATEGIA Y ESCENARIOS 3D

Para llevar a cabo nuestra labor de ente pensante tendremos a nuestra disposición un interfaz que presentará un entorno 3D con múltiples posiciones de cámara para llegar a cualquier punto concreto del escenario, además de un minimapa 2D que ofrece una visión aérea del entorno y la localización de todas las unidades. Desde aquí podremos seleccionar la orden que queremos dar a cualquiera de nuestros efectivos, organizando patrullas, formaciones o defendiendo nuestras infraestructuras entre otras muchas.

Tales decisiones habrán de tomarse con cautela, ya que el enemigo dispondrá de una inteligencia artificial modesta pero efectiva, organizando ataques masivos en el momento en que tenga mayoría de posibilidades de ganar la batalla.

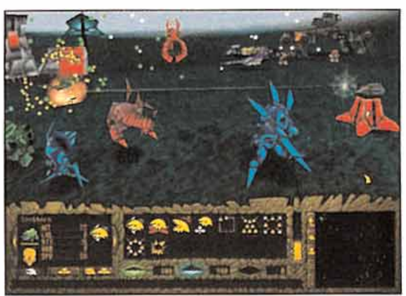
El hecho de ofrecer un entorno en 3D repercutirá también enormemente en la jugabilidad, puesto que tendremos total libertad de movimientos y además el programa puede beneficiarse de la aceleración 3D, con lo que ganará puntos en calidad gráfica, aunque a tenor de lo visto hasta ahora, no parece que vaya a sentar precedentes en este sentido.

No obstante todo lo comentado, «Dominant Species» funcionará también sin la imperiosa necesidad de soporte de hardware de aceleración tridimensional. Distinto a la norma general y con un interfaz muy llamativo, «Dominant Species» será algo así como un programa de estrategia alternativa dentro del gran género que es la estrategia.

S.T.M.

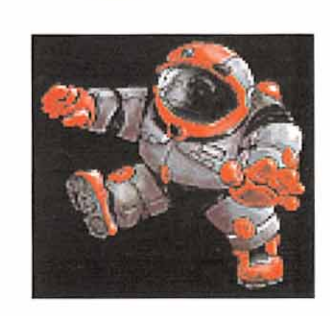


A medida que nuestra especie vaya evolucionando, tendremos mayor poder destructivo para efrentarnos a otros peligros.

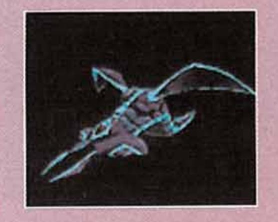


En niveles bastante avanzados, las batallas pueden dar lugar a barullos tan complejos que será difícil distinguir nuestras propias unidades.

Tendremos que afrontar la más terrible invasión y enfrentarnos, ni más ni menos, que a la raza humana dispuesta a colonizar el planeta y a aniquilar todo tipo de vida inteligente



Bestiario de Alienígenas











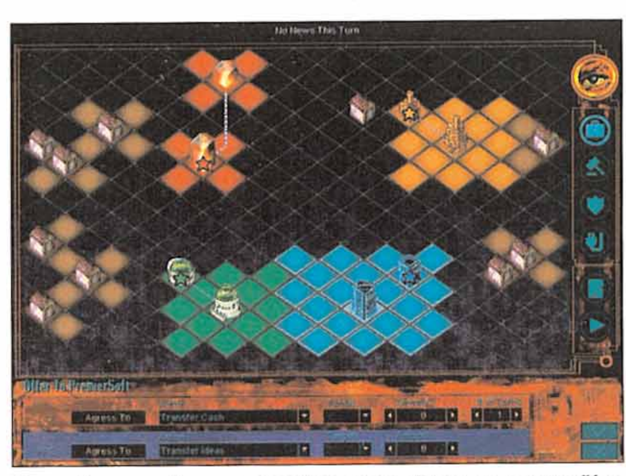
La diversidad de géneros en «Dominant Species» vendrá dada gracias a los tres diferentes tipos de Animas que forman su base genética, por llamarla de alguna manera. Así, existen tres tipos de niveles que atienden a lo avanzado de su evolución. Al principio sólo podremos crear criaturas basadas en las Animas de cristal, pero posteriormente podremos crearlos de con otros componentes.

Criaturas de nivel 1. Basadas en Anima de cristal (azules).
Criaturas de nivel 2. Basadas en Anima de líquido (rojos).
Criaturas de nivel 3. Basadas en Anima de gas (verdes).

Ruthless.com

El reparto del pastel

Según muchos analistas, el poder en el futuro lo ostentarán las grandes corporaciones y no los países, desapareciendo las fronteras, y éste es precisamente el escenario principal de «Ruthless.com». En un mundo deshumanizado, la tecnología y las comunicaciones son las únicas herramientas válidas para hacerse con el poder.



Las alianzas circunstanciales entre diversas compañías –tres como máximo– tienen un gran valor para realizar los diversos ataques.

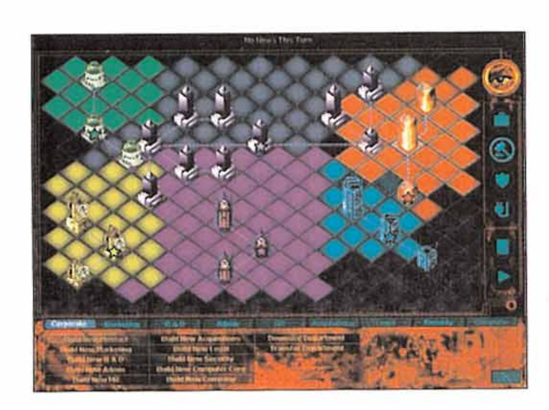


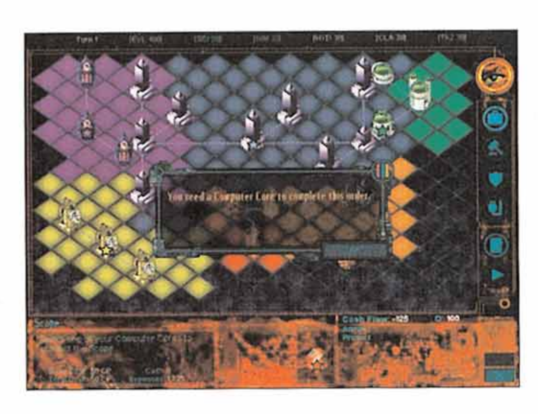
Incluso en la escasa presentación gráfica, «Ruthless.com» es extraño; sus personajes, por ejemplo, tienen una extraña representación con tendencias de arte contemporáneo.

REDSTORM
En preparación: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

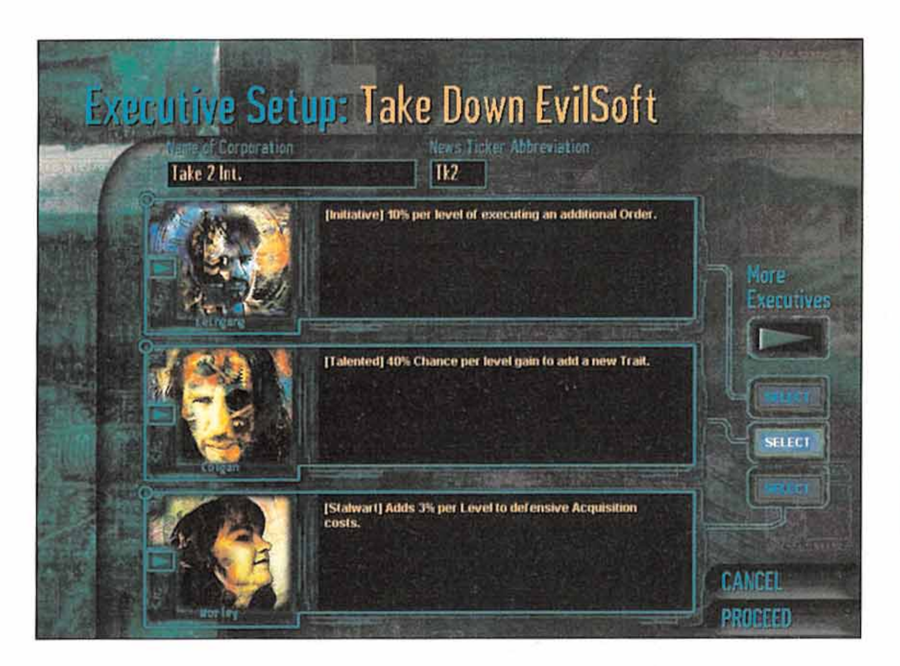
RedStorm está ultimando el desarrollo de un programa proyectado para jugadores conectados en red o a Internet, de ahí el apellido .com en el nombre del programa. En «Ruthless.com» tendremos el control de una corporación que deberemos convertir en un imperio económico-comercial, adoptando el papel de un ejecutivo de los incontables que el programa presenta, cada uno con un estilo comercial determinado que condicionará su estrategia en el juego. La ambición de nuestros rivales no tendrá límite y se encargarán de manejar todos los hilos a su alcance para expandir su imperio hasta abarcar la mayor parte del poder económico. De este modo, la gestión adecuada de recursos que hemos de realizar –tan sólo económicos y tecnológicos–, puede tener muchos medios de actuación, pero un sólo cometido: el monopolio. Lógicamente, el abuso de estos recursos y la ambición también pueden traicionarnos, cuestión que tendremos que vigilar de cerca observando aquellos ejecutivos que trabajan para nuestra corporación, ya que pueden ser tentados de traicionarnos con suculentas ofertas procedentes de otras compañías.

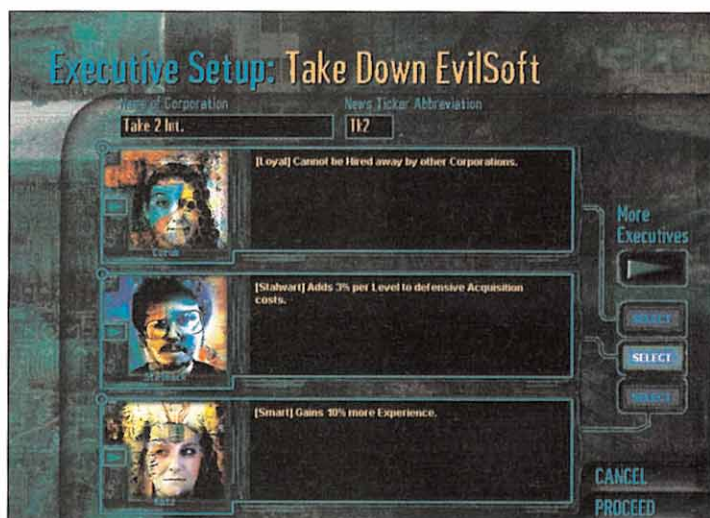
La competitividad estará presente incluso en la estructura jerárquica de las compañías, cuyos ejecutivos lucharán continuamente escalando hasta tener el control. Por este motivo será muy importante configurar las características de los ejecutivos que elijamos. Este aspecto, de todas maneras, no podrá dominarse hasta adquirir cierta experiencia, resultando lo más adecuado dejar las características que cada uno tiene por defecto. Una vez al











Una de las opciones donde se encuentran mayores posibilidades es en la elección del ejecutivo en el que confiemos el poder de la compañía, contando con muy numerosos y diversos personajes.







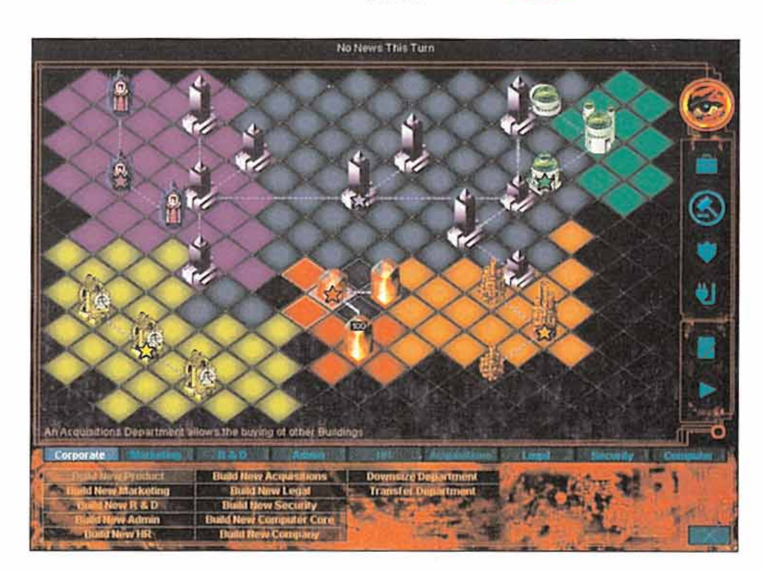
frente de la compañía, deberemos atender a todo el potencial económico del que dispongamos y no ser ajeno a la actividad comercial de otras corporaciones, intentando modificarla a nuestro favor con nuestra influencia. La tecnología es un recurso fundamental, el cual, en sus diferentes departamentos, será el destinatario de todas las inversiones logrando mejores productos con los que competir.
La relaciones con otras corporaciones se revelará primordial, ya que así podremos realizar ataques económicos, legales y otras agresiones de carácter comercial, obteniendo un aliado eventual para derrocar a un tercero.

ESPARTANO COMO NINGUNO

Una de las características más destacables de «Ruthless.com» es la simplicidad, que delata la intención de presentar ningún tipo de atractivo gráfico, sino que estos han sido diseñados de manera funcional y poniendo todo el énfasis en el desarrollo del juego y en sus posibilidades en modo multijugador. Por esto, a primera vista puede resultar extremadamente pobre y desencantar a los no puristas de la estrategia, pero para ser justos debe analizarse su apariencia como un aspecto secundario. Su atractivo principal pretenderá ser el despertar un elevado sentido de competitividad y, por consiguiente, adicción al programa. Está claro que se está intentando simplificar al máximo la tarea al jugador para acceder a una determinada opción o consulta, desarrollando un interfaz poco llamativo visualmente y sí muy sencillo de manejar. Pero aún así, el resultado global se vislumbra extremadamente carente, sobre todo si lo comparamos con algunos de sus contemporáneos que además de tener unos gráficos sobresalientes están magníficamente diseñados en su concepto. Seguramente en más de uno despertará la cuestión de que para jugar a con programa así no debe hacer falta un ordenador; sus tremendas posibilidades requieren mucho más. Está orientado al juego mediante conexión a Internet, sin la cual será difícil encontrar un punto de interés que convenza, ya que jugar frente al ordenador podrá ser tan desafiante y atrayente como dejar una fiesta de nochevieja por una partida de solitario.

S.T.M.

El uso del Chat será una de las herramientas más útiles para llevar a cabo relaciones comerciales y negocios en red con otros jugadores





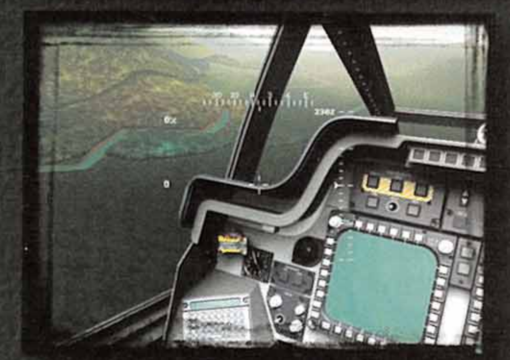
Tres escenarios de combate
Enfréntate a multitud de misiones en una amplia extensión de terreno de más de 250.000 Km^2, que te llevará desde la soleada Cuba a la fría Georgia, pasando por los tropicales paisajes de Tailandia.



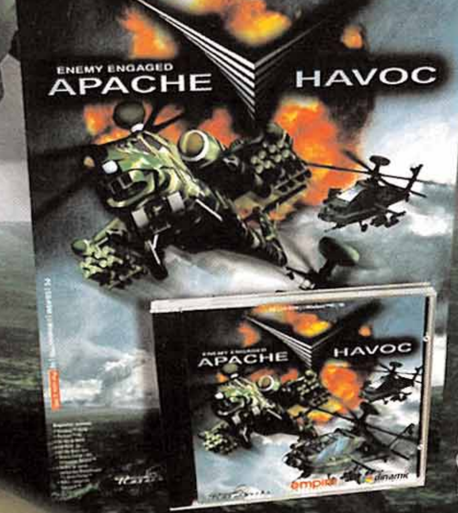
Misiones auténticas
Reconocimiento, patrullas, traslados, combate… todas desarrollándose bajo condiciones atmosféricas variadas: día, noche, atardecer, amanecer, lluvia, nieve o niebla.



Dos simuladores en uno
Ponte a los mandos de los helicópteros de combate más sofisticados de las dos grandes potencias: AH-64D Apache Longbow y Mil-28N Havoc B.



Realismo total
Aviónica, instrumentación de la cabina y dinámica de vuelo de los dos helicópteros, reproducidas con impresionante exactitud.



ENEMY ENGAGED
APACHE HAVOC



PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98



Ptas.



LOS PRODUCTOS DINAMIC SE VENDEN EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

Hasta donde llegue tu **imaginación**

Al fondo a la izquierda, protegida por un cerrojo de tres llaves y varias combinaciones, se encuentra la Sala del Correo de El Club de la Aventura. Aquí se almacenan las cartas que los socios aventureros envían para ser tratadas en la reunión mensual. La última remesa acaba de llegar.

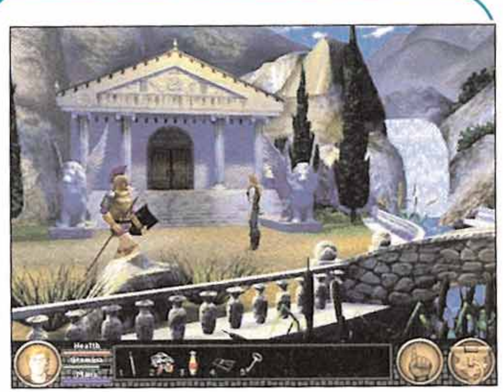
El correo

Han sido necesarias tres furgonetas de reparto y diez fornidos carteros para trasladar la correspondencia. Ahora ya descansa en los archivadores, dispuesta a ser leída por El Gran Tarkilmar. Quejas, opiniones, propuestas, preguntas, peticiones de ayuda... todas y cada una de ellas desfilarán antes los ojos escrutadores del Maestro.
Uno de los fenómenos más sorprendentes del género en España, es la pasión que los aventureros nacionales sienten por los programas de LucasArts. Más del 70% de las misivas recibidas están relacionadas con alguno de sus programas. De hecho, las preguntas más abundantes en el correo de este mes son sobre «Monkey Island II» e «Indiana Jones & the Fate of Atlantis». Es un caso único en el mundo de los videojuegos, el que todavía existan aficionados que disfruten con programas con más de siete años.
La afición a los programas de Lucas tiene como contrapartida el relativo olvido de otras compañías míticas, como Sierra. La empresa de la familia Williams es la compañía AVENTURERA por excelencia pues, no en vano, lleva casi 20 años produciendo títulos de este tipo. Desde hace tiempo, Sierra ha perdido su posición de privilegio en este campo, merced al fracaso europeo de sus películas digitales y sus aventuras renderizadas. Sin embargo, algo está cambiando, como demuestran sus inminentes lanzamientos.

SIERRA HABLA CASTELLANO

Las primeras sorpresas llegaron estas Navidades, cuando el increíble «Half Life» y el divertido «Caesar III» aparecieron doblados al castellano. La racha se ha mantenido con el excelente **«King's Quest VIII»**, y esperemos que continúe con los no menos deseados «Gabriel Knight III» y «Quest for Glory V». De este último ya os hablamos el mes pasado.
La que más nos interesa a nosotros, pues se trata de una aventura gráfica pura, es «Gabriel Knight III». El año de retraso se justifica tras observar los cambios en el motor gráfico. Hace unos meses, hablábamos de escenarios fijos renderizados. Ahora se han transformado en un entorno 3D en tiempo real, en primera o tercera persona, a elección del usuario. También será necesario controlar por separado a los dos protagonistas principales, Grace y Gabriel, mientras encuentran a un niño secuestrado por una secta de vampiros. Su epopeya les llevará a Reenes-La-Chateau, un pueblo francés donde está escondido el tesoro perdido de Los Templarios, cuya más valiosa posesión es el Santo Grial.
«Gabriel Knight III» promete continuar la estela de «Grim Fandango», manteniendo el desarrollo de las aventuras clásicas, pero adaptado a un entorno 3D manipulable.





LAS MEJORES DEL MOMENTO

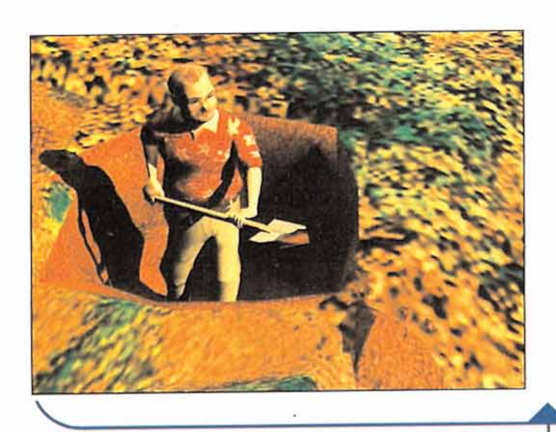
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword 2
- Grim Fandango
- Broken Sword
- Hollywood Monsters

TOP 5

- Monkey Island
- Broken Sword
- Day of the Tentacle
- The Curse of Monkey Island
- Monkey Island II

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **EL CLUB DE LA AVENTURA**
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es





Los que busquen una puesta en escena algo más tradicional, pueden seguir la pista de **«Liath»**, de Black Friar, los creadores de «Reah» o el inminente «Rocky Horror Show Interactive». Al contrario que su antecesor, «Liath» no es un clónico de «Myst», sino una aventura en tercera persona con un interfaz basado en verbos como "Coger", "Operar" o "Examinar". Los gráficos renderizados, de gran calidad, y el uso de la magia, parecen ser sus mejores bazas. El argumento gira en torno a la eterna lucha entre el Bien y el Mal, trasladada al mágico mundo de Azeretus, donde una muchacha y su fiel mago se enfrentarán a su "alter ego", la diosa Adella.

No debéis olvidaros de **«Sanitarium»** de Dreamforge, una historia de terror ambientada en un manicomio, del que ya os rendimos cuentas en el Mega Juego del mes pasado.

Dispone, sin duda, de uno de los mejores guiones de los últimos tiempos. Es una lástima que su mayor virtud ponga a la vista su mayor defecto, pues el juego no ha sido traducido al castellano. Una actitud incomprensible, tratándose de Erbe, siempre muy cuidadosa en este aspecto y, sobre todo, después de perder la distribución de los títulos de LucasArts.

Por último, nos queda hablar de «Broken Sword». Dinamic está empeñada en que todo el mundo la tenga. No sólo la ha incluido en el pack «MultiAction 99», junto con «Command & Conquer» e «iF 22», por el módico precio de 2.995 pesetas, sino que también se vende con el periódico El Mundo por ¡795 ptas!

Terminamos con el nacimiento de una compañía: Stargazy Studios. Sus dueños son Jonathan Ackley, el codiseñador de «The Curse of Monkey Island» y su mujer Casey Donahue, que ha trabajado en «Sam & Max» y «Day of the Tentacle». LucasArts, sin duda, los echará de menos.

A VUELTAS CON LA CALAVERA

Como era de esperar, «Grim Fandango» se ha convertido en la aventura de moda. El Patas Arriba publicado hace un par de meses ha evitado un sinfín de desesperos y quebraderos de cabeza. Sin embargo, hay un acertijo en el que algunos, como Pablo Ortíz o Eduardo Alonso de Teruel, se atascan irremediablemente. No es otro que el laberinto de salidas del Bosque Petrificado. Para encontrar el túnel secreto hay que arrancar la señal y plantarla en la explanada. La flecha apuntará en la dirección donde hay que volver a plantarla.

LENGUAS DE TRAPO

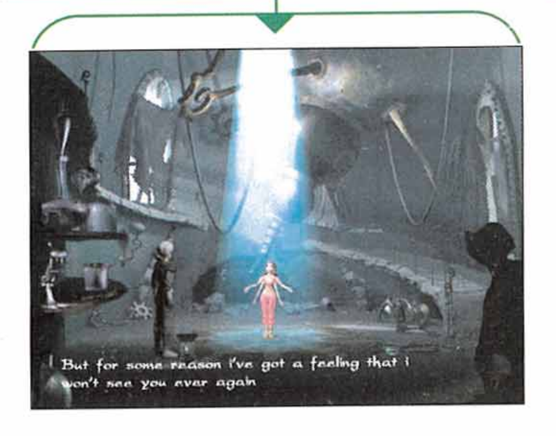
"Corto, pero directo", es el emblema de Lenguas de Trapo, el espacio destinado a recopilar cualquier reflexión emitida por los locos personajes, ya puedan ser reales o imaginarios, que enriquecen el fascinante mundo de las aventuras gráficas. Cada mes, cuatro de ellas pasan a la posteridad.

"Si «Mundodisco IV» llega a existir, será una aventura 3D en tiempo real".
- Luci Black, productora de «Mundodisco Noir».

"Menos mal que puedo aguantar la respiración durante 10 minutos. Es un requisito indispensable para cualquier estrella de los juegos".
- Simon el Hechicero (Episodio 2) en alusión a Guybrush Threepwood. Remitido por Joan, de Cerdanyola (Barcelona).

"Todavía existen secretos en «The Curse of Monkey Island» que nadie ha descubierto".
- Jonathan Ackley, codiseñador del programa.

"El vídeo digital tiene un estigma maligno asociado. No creo que volvamos a utilizar vídeo digital en 2D".
- Steven Hill, productor de «Gabriel Knight III».







Tras repetir el proceso tres o cuatro veces, el túnel aparecerá. El error está en que la flecha marca la dirección de un punto del suelo, no una salida. Por tanto, no se debe entrar por los túneles, sino poner el cartel más a la izquierda, por ejemplo, si la flecha señala en esa dirección.

En relación a «Grim Fandango», recogemos las declaraciones del anónimo Don Corleonne. Este aventurero nos ha remitido una carta bastante encendida, donde dice cosas como: "Escribir que «Grim Fandango» supera a «The Curse of Monkey Island» en el Punto de Mira del número 47, es la mayor idiotez –nótese que idiotez sustituye a la palabra original de la carta, mucho más ofensiva– que he leído en esta revista", o "Tim Schafer va de mal en peor. Espero que LucasArts aparte a este "moscón" reformista", junto a otros "adjetivos" nada agradables para el autor del comentario del juego. Teníamos preparada una contundente respuesta cuando, a los pocos días, recibimos otra carta del mencionado Corleonne, en la que reconocía "haber metido la pata", pues el comentario surgió tras jugar la primera parte del juego. Tras completárselo, comenta, "«Grim Fandango» posee el mejor argumento y los mejores escenarios jamás vistos. La trama parece puro cine negro, y te envuelve de una forma que no te puedes resistir. ¿Es la mejor aventura de todos los tiempos? Pues sí, lo es."

Es difícil entender este cambio tan radical de opinión. Sólo la magia de «Grim Fandango» puede explicarlo. En todo caso, como de sabios es equivocarse, aceptamos las disculpas de Don.

Desde algún punto desconocido de planeta, Alejandro Escolar nos ha mandado un e-mail relacionado con el puzzle del Datacorder en «Space Quest VI». Siento no poder ayudarte, pues se trata de la protección del juego. Solamente tienes que seguir las pistas que aparecen entre las páginas 7 y 12 de la revista espacial del manual. Sobre una página Web que promueva la publicación de «Space Quest VII», hay muchas, pero puedes probar en la dirección: *http://mbr-scifi.neotown.com/sq7/*

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Después del revuelo del mes anterior, la normalidad ha reconquistado las listas. Siguiendo la tónica de las últimas reuniones, las sagas de la Isla del Mono y la Espada Rota acaparan el 70% de los puestos. Sólo «Grim Fandango» y «Sanitarium» parecen disponer de los encantos suficientes para arrebatarlas alguna posición. ¿Lo conseguirán?

El último conferenciante del mes es Vicente Ruíz de Porras, de Sant Feliu de Llobregat (Barcelona). El poco espacio que nos queda sólo nos permite responder a una de sus preguntas: "¿Cómo se consigue la comida que hay que dar al mozalbete de París en «Touché»?". Pues jugando al entretenido pasatiempo del trueque: entrega la vieja botella a cambio del vino; dale el vino a la mujer para que te regale el taburete; obtén el pan del panadero a cambio del asiento; da el pan al vendedor de queso; el queso al vendedor de ratas; regala la rata frita a Urchin y la banana que conseguiste con Juliette.

Os emplazo a la reunión especial del próximo mes, en donde cerraremos el debate pendiente sobre las aventuras 2D vs 3D. Si queréis hacerlo más reñido, aún estáis a tiempo de participar.

El Gran Tarkilmar

TESOROS OLVIDADOS 3 SKULLS OF THE TOLTECS REVISTRONIC. 1996

Hace la friolera de tres años, una compañía española decidió realizar una aventura gráfica a la altura de las grandes producciones de LucasArts. Para ello invirtió meses de duro trabajo en la creación del guión y las animaciones. El resultado fue «3 Skulls of the Toltecs».

Se trataba de una aventura del Oeste en la que un despistado vaquero, Fenimore Fillmore, debía encontrar las tres calaveras de oro de los indios Toltecas. En su particular epopeya, se encontraba con todos los tópicos y personajes de cualquier película de este tipo, como los belicosos indios, la disciplinada caballería, algún que otro avaricioso misionero, e incluso los siempre impredecibles revolucionarios mexicanos. Todo ello, accesible a través del clásico sistema de iconos con verbos.







El resultado fue un producto bastante interesante, a la altura de cualquier otra aventura americana o inglesa.

Los defectos de «3 Skulls of the Toltecs», como eran los fallos en algunas animaciones y la elevada dificultad en acertijos demasiado ilógicos, no pudieron con los excelentes gráficos, el excepcional doblaje de las voces, y un guión bastante divertido.

No es la mejor aventura del mundo, pero si encontráis «3 Skulls of the Toltecs» en un rincón apartado de la tienda, a buen precio y, sobre todo, os gustan las aventuras de corte clásico, disfrutaréis de unos cuantos días de diversión al más puro y viejo estilo de la época dorada del género.





SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Para cualquier duda sobre el CD podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.

Como ocurrió el mes pasado, la sección CDmanía ha cambiado de ubicación. Con esta decisión queremos potenciar la utilidad de estas páginas para que podáis guardar junto con el CD del mes sus instrucciones correspondientes.
Todo lo que tenéis que hacer es arrancar esta páginas centrales y plegarlas en tres partes iguales, siguiendo las marcas representadas por los recuadros de texto y doblarlo a su vez en dos. Así podéis guardarlas dentro de la bolsa de plástico que contiene el CD.
Os recordamos que también este mes, en el interior de la revista, incluimos una pegatina con la carátula del CD-ROM. Esperamos que todos estos cambios os hayan parecido muy interesantes y que os hayan gustado.

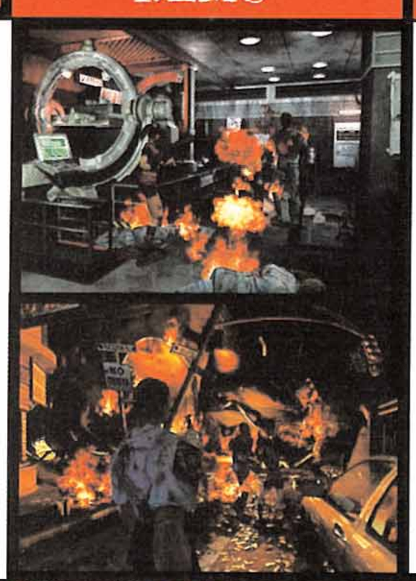
RESIDENT EVIL 2

La multinacional Umbrella Inc. ha producido una toxina mutagénica llamada Virus-T para su utilización en experimentos de armas biológicas. Este virus ha convertido en zombies a la mayor parte de Racoon City, y tú, en el papel de León, un joven policía, debes detener a los causantes del desastre. En el juego producido se incluye otro CD para jugar como Claire, hermana de un policía de la localidad. Y todo, al igual que la demo exclusiva que os ofrecemos, subtitulado en castellano.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95/98
CPU: Pentium 133 MHZ (166 MHZ). **RAM:** 32 MB (64 MB)
CD-ROM: 4X (8X). **Espacio en disco duro:** 0 MB
Vídeo: VGA 256 colores (64K) y DirectX 6
Tarjeta de sonido: Compatible DirectX 6

DEMO



CONTROLES BÁSICOS:

Izquierda: Flecha Izquierda
Derecha: Flecha Derecha
Avanzar: Flecha Arriba
Retroceder: Flecha Abajo
Correr/Cancelar: V
Utilizar Arma: X
Acción/Seleccionar: C
Estado: Z
Opciones: Control
Mapa: A

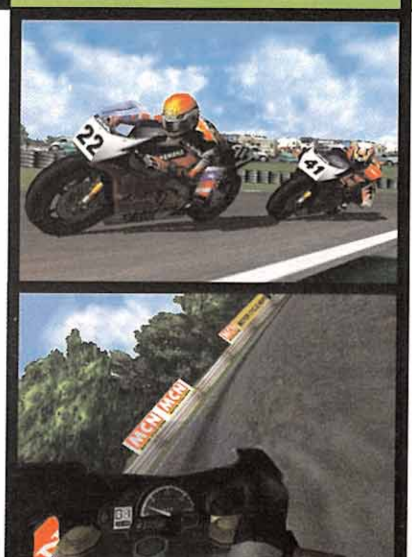
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Quedan escasos segundos para que se dé la salida a un nuevo Gran Premio. Los pilotos os miráis unos a otros. El semáforo se pone rojo. Se enciende la luz verde y os lanzáis como una exhalación hacia la victoria. Estas sensaciones, y mucho más, es lo que ofrece «Superbike World Championship» en la demo que os ofrecemos, en la que podréis pilotar una Ducati 916 en Monza durante tres vueltascontra siete pilotos controlados por el ordenador.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95/98
CPU: Pentium 166 MHZ (200 Mhz). **RAM:** 32 MB (64 MB)
CD-ROM: 4X (8X). **Espacio en disco duro:** 80 MB
Vídeo: 2 MB de RAM (Accelaradora 3D) y DirectX 6
Tarjeta de sonido: Compatible DirectX 6

DEMO



CONTROLES BÁSICOS:

Acelerador: Cursor Arriba
Freno: Cursor Abajo
Izquierda: Cursor Izquierda
Derecha: Cursor Derecha
Subir Marcha: A
Bajar Macha: Z
Caballito: S
Mirar Atrás: Espacio
Pausa: Esc

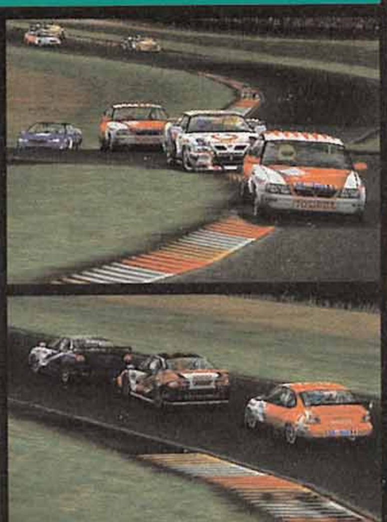
TOCA TOURING CARS 2

DEMO

Las carreras de coches de serie son unas de las más famosas atracciones automovilísticas de Europa, y con esta demo podréis tomar parte en una de ellas; en concreto, podréis conducir un Honda o un Fórmula Ford durante tres vueltas o cinco minutos desde que se pone el semáforo en verde, en el circuito británico de Croft. La demo permite configurar todas las opciones de sonido, gráficos, controles y física de los vehículos, e incluso soporta volantes y joysticks con Force Feedback.

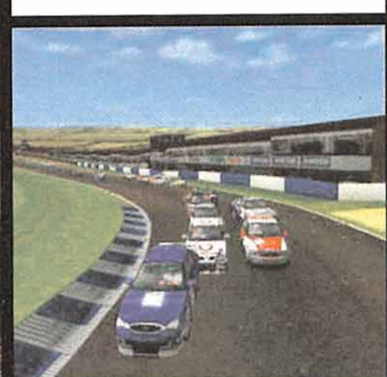
Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95/98
CPU: Pentium 166 MHZ. **RAM:** 16 MB
CD-ROM: 4X. **Espacio en disco duro:** 38 MB
Vídeo: 2 de MB RAM, DirectX 6
Tarjeta de sonido: Compatible DirectX 6



CONTROLES BÁSICOS:

Definibles por el usuario



ROLLERCOASTER TYCOON

DEMO

En este juego el objetivo es el de conseguir tener el parque de atracciones más exitoso, rentable y con las mejores atracciones posibles. Podemos decir que se trata de un completo simulador de parques de atracciones. Partiendo de un presupuesto inicial tendréis que construir el parque, diseñar y construir sus atracciones, tiendas, paseos, taquillas, zonas de espera, etc. En la demo no es posible guardar la partida y a los 15 minutos de juego volveréis a la pantalla principal.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):
SO: Windows 95. **CPU:** Pentium 90 (P200 MMX). **RAM:** 16 MB (32 MB).
CD-ROM: 4X (8X). **Espacio en disco duro:** 55 MB
Vídeo: SVGA de 1 MB (2 MB) DirectX 5 **Audio:** Compatible con Windows 95

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: La mayoría de los comandos disponibles.

TROPHY BUCK

DEMO

El programa «Trophy Buck» es uno de los más apreciados simulaciones de caza del mercado. En él tomáis parte como un cazador en uno de los muchos bosques americanos, donde podrás usar reclamos, ponerte cuernos falsos y rociarte con lociones para disimular el olor corporal, para acercarse a la presa. En la demo que os ofrecemos podréis cazar ciervos en un bosque de lowa armados con un rifle de mira telescópica.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):
SO: Windows 95/98. **CPU:** Pentium 166. **RAM:** 32 MB. **CD ROM** 6X.
Espacio en disco duro:100 MB. **Vídeo:** SVGA a 16 bit (2 MB de RAM)
Audio: Compatible DirectX 6

CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento. **Control:** Disparo

QUEST FOR GLORY V

DEMO

En la demo de esta quinta entrega de la famosa saga de Sierra aparecemos en una playa de la isla de Sifnos donde seremos inmediatamente atacados por unos guardas nada amistosos. Nuestro objetivo en la demo será acabar con todos los guardas hostiles, eliminar al centauro-mago y derrotar al general presente en la isla. Para ello podéis elegir entre jugar en el papel de mago o de guerrero. Una vez hayáis eliminado toda la resistencia, la demo habrá terminado.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95/98
CPU: Pentium 166
RAM: 32 MB
Espacio en disco duro: 70 MB.
DirectX 5





CONTROLES BÁSICOS:

Ratón y cursores: Movimiento
I: Inventario
E: Equipamiento
S: Encantamientos
C: Personaje



DUELO DE HECHICEROS

DEMO

Virgin Interactive os obsequia con este título en el que la magia y la estrategia se mezclan. Como aprendiz de hechicero, dispondréis de una serie de hechizos básicos como crear zombies, brownies y otras criaturas para usar en vuestra defensa, atacar al enemigo y controlar las estratégicas fuentes de maná. En la demo que os ofrecemos este mes podréis jugar un tutorial y también os podréis conectar para jugar en modo multijugador.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):

SO: Windows 95. **CPU:** Pentium 133
RAM: 16 MB. **Espacio en disco:** 55 MB
CD-ROM: 4X
Vídeo: Tarjeta SVGA
DirectX 6



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: La mayoría de los controles disponibles.



FUTURE COP: L.AP.D. — DEMO

En esta demo encarnáis a un agente del cuerpo de policía de la ciudad de Los Ángeles. Equipado con el más moderno Mech de asalto, tendréis que patrullar una ciudad infestada de peligrosas y violentas bandas mafiosas en un futuro. El vehículo de que disponéis para tan peligroso cometido está equipado con lanzamisiles y ametralladoras y además se convierte en un veloz hovercraft. En el juego completo es posible jugar en modo multijugador.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):
SO: Windows 95. **CPU:** Pentium 133
RAM: 32 MB. **Espacio en disco duro:** 40 MB

CONTROLES BÁSICOS:
Cursores: Movimiento. **Espacio:** Misiles

X-GAMES PRO BOARDER — DEMO

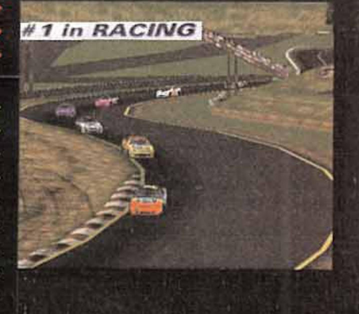
Los amantes del Snowboard quedarán encantados con esta demo . Podréis deslizaros por dos circuitos cubiertos de nieve, siendo el primero de ellos el Midnight Express, en donde lo que cuenta es llegar el primero a la meta, y en el segundo, Half-Pipe lo importante es acumular el mayor número de puntos posible haciendop acrobacias. La demo también ofrece la posibilidad de jugar en red. También se puede escoger entre dos personajes, y entre tablas de snowboard.

Requerimientos Mínimos (Recomendados):
SO: Windows 95.**CPU:** Pentium 166. **RAM:** 32 MB. **CD-ROM:** 8X.
Espacio en disco duro: 40 MB. **Vídeo:** PCI de 2 MB y DirectX 5.
Audio: Compatible con DirectSound

CONTROLES BÁSICOS:
...q. **D:** Giro rápido a la dcha.

...ONTROLES BÁSICOS:

...elerar: A
...enar: Z
...rar: Cursores Izq./Dcha.
...archa atrás: Q
...eter primera: W
...mbiar de vista: V



MICRO manía



CLAVES CONCURSO AGENDA MARZO

Bases en MICROMANÍA 48. pág. 5.
Escoge el color correspondiente a la respuesta correcta del mes.

3 MARZO | 3 MARZO | 3 MARZO | 3 MARZO | 3 MARZO

Recorta el color correcto y pégalo en la página-cupón de tu agenda. Guárdalo para participar en el CONCURSO DEL AÑO. Busca el Enigma de marzo en la pág. 6.

El próximo día 2 de Marzo, Sony podría desvelar todos los detalles de la que será la sucesora de PlayStation. Estos rumores se deben a la convocatoria de una conferencia que Sony Japón ha hecho a los medios para ese día, aunque todo podría quedar tan sólo en la confirmación de una cifra récord oficial de consolas vendidas hasta la fecha.
Casi todo el sector apuesta por la primera opción, en la que se descubrirían las características de la nueva máquina -PlayStation 2000 puede ser el nombre-, fecha de lanzamiento y no se descarta que se muestre un prototipo con demos de tecnología. Si es así, se prevé que Sony provea de kits de desarrollo a programadores, en la segunda mitad del año.

El 17 de Febrero, en el Convention Center de San José, California, Intel reunió a prensa y desarrolladores para presentar de manera oficial todas las posibilidades de la nueva tecnología Pentium III, que será puesta a la venta a finales del primer cuarto de 1.999. Por otro lado, y a nivel nacional, Intel organizó una presentación para los medios españoles el 26 de Febrero, con idéntica finalidad.
Las nuevas instrucciones del procesador de Intel se espera que demuestren todo su potencial en aplicaciones gráficas que hagan un uso extensivo de la geometría 3D. Algunos títulos en desarrollo ya experimentan las posibilidades de este nuevo procesador.

Sega ha anunciado oficialmente que en Japón, único país donde se puede adquirir por ahora una Dreamcast, se ha alcanzado la cifra de 700.000 máquinas vendidas. Las previsiones iniciales de la compañía nipona parece que se pueden ver convertidas en realidad, esperando alcanzar el millón de unidades a lo largo del mes de Marzo, y con el objetivo final, mínimo, de vender un millón más en lo que resta del presente año. Recordemos, que estas cifras sólo son aplicables a Japón, puesto que para el resto del mundo -EE.UU. y Europa, principalmente- la fecha oficial de lanzamiento de la máquina es el próximo 9 de Septiembre (9/9/99).

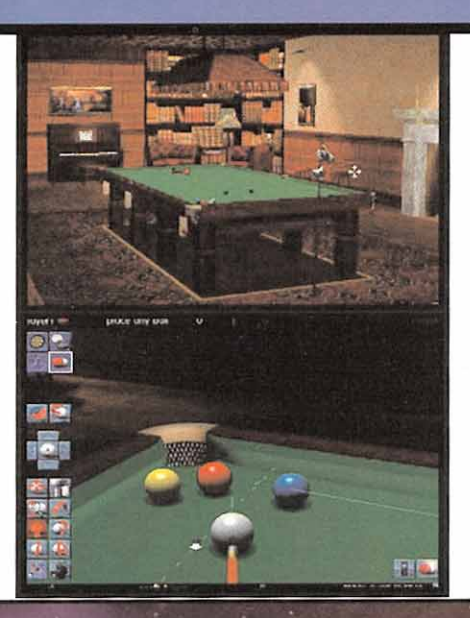
British Telecom adquirió hace pocos días Arrakis, empresa líder en España en número de usuarios de Internet, de las 800 que en nuestro país se dedican a ofrecer accesos a la Red. Hasta ahora, los 65.000 clientes de la compañía obtenían su acceso a través de Infovía Plus, lo que implica que el paso de Arrakis a BT hace perder a Telefónica un 15% del tráfico actual de los internautas españoles.
La compañía británica, por el momento, no ha querido desvelar el coste total de la operación.

FLEET COMMAND

El próximo lanzamiento de Jane´s promete ser uno de los bombazos en simuladores de la temporada. En este caso, nuestro papel será el de Almirante de una de las más poderosas flotas del mundo, en las que podremos controlarlo todo, desde los movimientos de nuestros barcos, submarinos y aviones de los portaaviones, hasta las naves de suministros, para vencer en la batalla.

TUROK 2

El juego «Turok 2» es un arcade en primera persona en el que el personaje principal es un cazador de dinosaurios. Con nuevas y poderosas armas y unos fantásticos gráficos y animaciones, «Turok 2» se presenta como uno de los mejores shoot'em ups del momento.

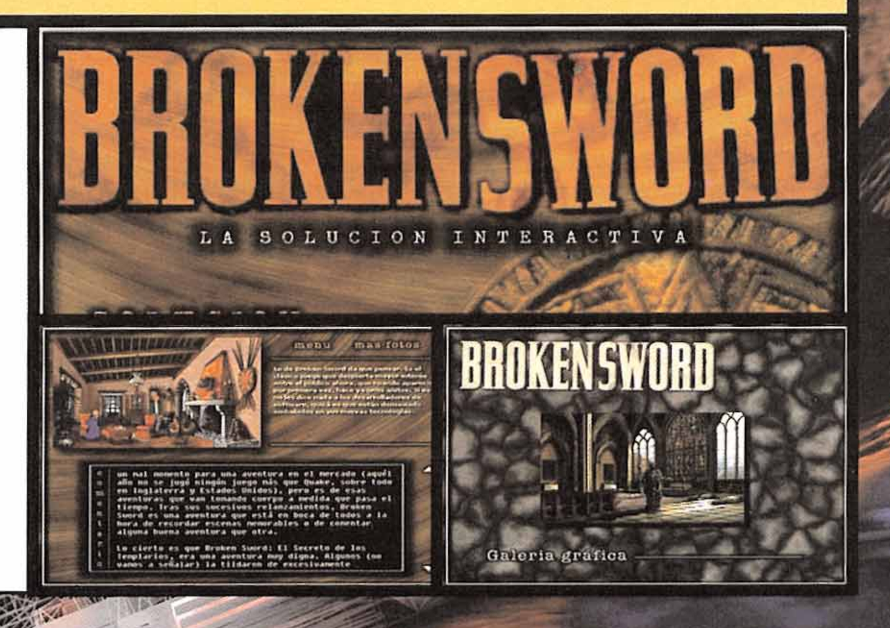


BILLARES

El programa «Billares» va a ser uno de los próximos lanzamientos de Virgin Interactive y, como su nombre indica, es un simulador del clásico juego del billar, en el que los gráficos destacan por su gran espectacularidad. El juego completo incluirá una opción curiosa: seguir a una abeja que revolotea por la habitación descubriéndonos cosas insospechadas, resultando bastante divertivo.

SOLUCIÓN INTERACTIVA DE BROKEN SWORD I Y II

Los programas «Broken Sword: La Leyenda de los Templarios» y «Broken Sword II: Las Fuerzas del Mal» son dos aventuras gráficas que estaban muy bien realizadas y tenían algunos puzzles y enigmas bastante complicados.
Ahora todas las dudas que os asaltan al jugar con ellos,o esos puzzles que no llegáis a resolver, las podréis solventar gracias a la solución interactiva que os ofrecemos de ambos programas en el CD-ROM de este mes en Micromanía.



BABE, EL CERDITO EN LA CIUDAD

Universal nos ofrece la segunda parte del famoso y entrañable cerdito Babe. Esta vez, las peripecias del lechón parlanchín transcurren en la ciudad y, viendo el trailer, se ve que esto dará origen a una multitud de situaciones, cuando menos, chocantes. Os ofrecemos el trailer de la película en formato AVI.

STAR TREK: I A VII

Con motivo del XXX aniversario de la creación de la mítica serie «Star Trek», se vuelven a distribuir los vídeos de las siete primeras películas para disfrute de todos los fans de los tripulantes del Enterprise. Os ofrecemos un trailer en formato AVI para que recordéis viejos tiempos.

VOYAGER

En esta nueva entrega de la famosa serie de televisión «Star Trek», se narran las peripecias de la nave de la Federación Voyager que se encuentra perdida en el espacio profundo y está intentando regresar a casa por todos los medios. Incluimos un trailer en formato AVI de los nuevos capítulos.

STAR TREK: INSURECCIÓN

Velven los tripulantes de la nave interestelar más famosa de todas: el Enterprise. Esta entrega promete ser la más espectacular de todas y, desde luego, todo trekkie que se precie tiene una cita obligada con el cine cuando se estrene la película. Disfrutad mientras tanto con el trailer en formato AVI que incluimos en el CD-ROM.

PAYBACK

Pronto podremos ver a Mel Gibson tomándose la venganza por su cuenta, ya que se verá traicionado por sus socios en esta película de la Warner Bros. Además, el film cuenta con el aliciente de unos excelentes secundarios. Mientras esperáis el estreno, podéis ir abriendo boca con el trailer en formato AVI que incluimos en el CD-ROM.

98 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP (PC CD)

El apasionante mundo de las motos ha sido fielmente representado por los chicos de Milestone. Súbete al carro de las dos ruedas y disfruta de las vertiginosas carreras de superbikes.

Pasado está uno de los meses con más sequías, en cuanto a lanzamientos dentro del mercado de los videojuegos, de cada año. Aún así, los pocos lanzamientos que merecen la pena los hemos traído a estas páginas de Punto de Mira para saber qué es lo que se esconde tras los grandes nombres de los programas o las sorpresas de esos otros que no tienen tanto renombre.
Títulos como «Rollcage», «Superbikes World Championship», «Resident Evil 2» o «Warhammer 40K: Chaos Gate» están en estas páginas para deleite de todos, ya sean relativos a un género u otro. Esperamos que los disfrutéis.



102 ROLLCAGE (PC CD)

Un nuevo concepto de arcade de carreras futuristas ha llegado de la mano de ATD. Unos gráficos de impresión y una acción frenética a más no poder es lo que ofrece este juego.

106 FALLOUT 2 (PC CD)

Por fin tenemos entre nosotros el esperado programa de Interplay. Parece que el género de los juegos de rol están sufriendo últimamente un empujón hacia lo más alto dentro del software lúdico, como llega para demostrarlo este «Fallout 2».





106 WORMS ARMAGEDDON (PC CD)

Los gusanillos de Team 17 han vuelto a la carga para hacernos aún más divertidas nuestras luchas fraticidas.

116 RESIDENT EVIL 2 (PC CD)

La segunda parte de este sensacional juego de Capcom por fin ha visto su versión para compatibles, mucho mejor ambientada y con muchas más opciones que la versión de PlayStation.





SIMON THE SORCERER: PINBALL

PINBALL HECHIZADO

AVENTURE SOFT PUBLISHING
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Decorado y ambientado en el mágico mundo de «Simon The Sorcerer», en este pinball encontraremos infinidad de bonus y bolas extra a medida que realicemos hechizos, lo que se traduce en hacer pasar la bola por determinadas zonas o trayectos, que nos reportarán puntos. La dificultad en este pinball es menos elevada que en otros programas del mismo género. Los gráficos de la máquina son correctos sin más, con la característica de que encontramos a los personajes de la famosa saga. Carece de cualquier interés para los no incondicionales.



ULTRAFIGTHERS

CAZAS EN EL OCASO DEL 3.000

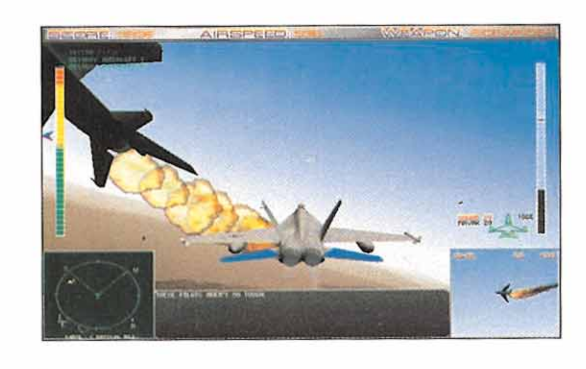
INTERACTIVE MAGIC
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Un arcade 3D con una perspectiva similar a la de un simulador de vuelo, donde pilotaremos cazas dentro de una ambientación futurista es lo que supone «Ultrafighters». Como pertenecientes a una poderosa corporación nos veremos enfrascados en misiones de combate. El aspecto de los gráficos 3D resulta pobre y la acción monótona, teniendo en cuenta que es demasiado difícil en ocasiones dar con el enemigo. Cabe destacar que contiene varios modos de juego entre los que se incluye multijugador.



Fighter Pilot

Enemigos a las doce





CHARYBDIS INC./EA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Este arcade de aviones nos pone a los mandos de cuatro cazas de última generación con los que deberemos afrontar misiones de bombardeo y combate aéreo. Nuestro objetivo será sobrevivir destruyendo tantas unidades enemigas como encontremos a nuestro paso y que no tardarán en aparecer, a veces también debiendo proteger objetivos aliados.

Tras una breve introducción de la misión, entramos en un entorno tridimensional donde vemos nuestro caza desde una cámara externa posterior y a partir de ahí aparecerán alrededor nuestro diversos enemigos a quienes debemos abatir. Para ello disponemos de varios tipos de misiles y el cañón además de instrumentos de localización que, aunque guardan cierta similitud con los simuladores de vuelo, su comprensión es extremadamente sencilla desde el primer momento. Sin duda, el directo interfaz de este juego es una de sus principales cualidades.

Aparte, cabe destacar que pese a que se trata de un programa sin grandes pretensiones, tiene un desarrollo técnico envidiable, ofreciendo unos gráficos de muy buena calidad. Los diferentes modos de juego nos permiten seleccionar una misión o entrar en el modo multijugador para misiones cooperativas o de dogfight.

«Fighter Pilot» es un arcade bastante escueto y simple, pero también hay que decir que es muy divertido.

A.L.M.

68

Simon the Sorcerer:

Pasatiempos seleccionados

AVENTURE SOFT PUBLISHING
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
PUZZLE

El pack «Simon the Sorcerer: Puzzle Pack» comprende un total de cuatro aplicaciones planteadas como pruebas de habilidad y juegos, con progresivos grados de dificultad de forma parecida a los juegos de escritorio de Windows.

En «Las Swampyaventuras» habremos de rescatar a los hijos de Swampy a través de enreversados laberintos que conforman hasta cincuenta niveles en los que la dificultad irá aumentando paulatinamente. Tendremos en cada uno que encontrar la salida moviendo bloques de piedra. Sin paciencia es un juego de cartas similar al solitario cuya baraja tiene los personajes de «Simon The Sorcerer» e incorpora algunas diferencias en las reglas del juego. «Revoltijo» es un cálsico juego de puzzles donde debemos colocar adecuadamene los fragmentos de una animación en continuo movimiento. Por último, «Un Diablo en mi Bolsillo»

Glover

El guante más marchoso





HASBRO/INTERACTIVE STUDIOS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), N64**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

El mundo de cristal está en peligro desde que un arriesgado experimento causó una gran explosión que hizo que los siete cirstales que proporcionan energía al reino salieran disparados por los aires. El mago mezcló una pócima con sus guantes mágicos y causó el desastre que ahora solo Glover, uno de estos guantes, puede solucionar.
En este arcade 3D nuestra tarea será la de reunir los cristales perdidos y llevarlos hasta un lugar seguro pasando por seis mundos llenos de acertijos y enemigos. El otro guante, afectado por los efectos del experimento, se ha convertido en un terrible monstruo y hará todo lo posible para hacernos fracasar en nuestro cometido.
Nos moveremos en escenarios 3D muy coloristas con caricaturescos personajes. Glover podrá recoger items, saltar, botar esferas, arrojar, abofetear, señalar y, en definitiva, casi cualquier movimiento que puede hacer una mano.
«Glover» es un estraño pero original arcade de plataformas que, aunque tiene una apariencia bastante infantil, resulta interesante, además de poseer unos gráficos cuidados, efectos especiales de todo tipo y escenarios de lo más variopinto. Tan solo cabe decir en su contra que la historia es demasiado surrealista incluso para hasta para un niño de corta edad.

A.L.M. **66**

Puzzle Pack

es una aplicación que se instala en el escritorio de Windows sigilosamente esperando el momento de hacernos peticiones como que le azoten, quemen, peguen o electrocuten. Es decir, que es algo así como tener un Tamagochi masoquista en el ordenador al que debemos maltratar para que esté contento.
En conjunto se trata de un producto indicado para el entretenimiento, cuando no se requiere una continuidad por parte del jugador, de la misma manera que un pasatiempo con gráficos nada espectaculares, pero sí a un nivel bastante aceptable. También contiene un conjunto de Temas de Escritorio para personalizar nuestro PC.

A.L.M. **63**





PRO 18 WORLD TOUR GOLF

LA PERFECCIÓN DEL SWING

INTELIGENT GAMES /PYSGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V. comentada: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR

Jugadores profesionales como Tom Lehman o Mark O´Meara están presentes en este magnífico simulador de golf, en el que a lo largo de todo el mundo podemos participar en torneos en Irlanda, Sudáfrica o EE.UU. También puede crearse un jugador propio y configurar en interfaz en varios modos. Gráficos estupendos, con efectos atmósféricos y una simulación muy comprometida con el realismo, hacen de este programa uno de los mejores programas de deporte tanto en PC, como en PlayStation.

★★★★

KNOCKOUT KINGS 99

EL AMO DEL CUADRILÁTERO

E.A. SPORTS
DISPONIBLE: **PLAYSTATION**
ARCADE

Los aficionados al boxeo encontrarán en «Knockout Kings 99» el modo de emular a uno de los 38 mejores boxeadores de la historia. En la lucha contamos con múltiples movimientos, golpes y bloqueos, además de la posibilidad de definir diferentes estilos de lucha. Podemos elegir la categoría, e incluso jugar el modo de carrera profesional con el que abrirnos paso hasta conseguir el ansiado cinturón de campeón mundial. Veremos unos gráficos y movimientos espectaculares típicos del boxeo.

★★★★



Abe's Exoddus

Sobresaliente alto

Parecía que el género de los arcades de plataformas estaba casi olvidado dentro de los compatibles, o que aquello que se desarrollaba no gozaba de la necesaria originalidad y adicción. Pero en Oddworld Inhabitants han querido demostrar a todo el sector lúdico/informático que esto no es así con «Abe's Exoddus», un juego de plataformas que quita el sentido y que va a por el sobresaliente alto, muy alto.



ODDWORLD INHABITANTS/ GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Cuando nos enteramos que Oddworld Inhabitants estaba desarrollando una nueva aventura basada en el personaje de Abe, lo primero que se nos vino a la cabeza fue que estos señores lo que querían era aprovechar el gran éxito que tuvieron con «Abe's Oddysee», parando la pentalogía que tenían prevista sobre diferentes personajes del mundo de Oddworld, y suponiendo que iban a tener un éxito mayor –realmente, en vez de ser una segunda parte, ellos lo han denominado juego "bonus", con el fin de dar a Abe la oportunidad de demostrar que es un verdadero héroe–. Y la verdad es que muy desencaminados no iban. Lo único que ocurría era que tenían que ofrecer alguna que otra novedad. ¿Sería esto posible, dado que la anterior aventura de este simpático personaje ya fue toda una revolución? Pues parece que sí, pero vayamos por partes.

GRÁFICOS REMOZADOS

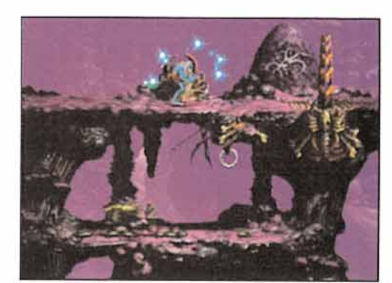
Lo primero que salta a la vista es la espectacularidad que se le ha dado a los escenarios dotándolos de una apariencia pseudo-3D que le hace ganar muchos enteros. A ello hay que añadir todos los detalles que se han incorporado –dotados de una chispa de humor–, haciendo que la ambientación del juego se eleve hasta cotas insospechadas. El engine con el que se ha realizado «Abe's Exoddus» se ha mejorado mucho con respecto a su predecesor, lo que dice mucho a favor de estas nuevas aventuras.

Pero no sólo de gráficos viven los aficionados a los videojuegos. Por ello, en Oddworld Inhabitants ►

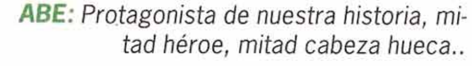








LOS PERSONAJES



Toda la ambientación de «Abe's Exoddus» no sería posible si no estuviesen presentes los diferentes personajes que aparecen en las nuevas aventuras de Abe. Estos son los que aparecen, unos amigables, y otros no tanto:


GLUKKONS

GLUKKONS: *Los promotores de las pesadillas de Abe. Son los causantes de todo el mal de los mudokons; tres son los organizadores de todo: el General Dripik, que controla los barracones de los sligs –dentro–, el vicepresidente Aslik, al frente del depósito FeeCo –izquierda–, y el director Phleg, jefazo de los Bonewerks –derecha–.*


MUDOKONS

MUDOKONS: *Nuestros semejantes; a los que hay que salvar.*

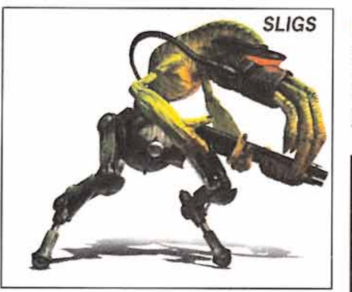
GREETERS: *Máquinas de marketing y relaciones públicas que empezaron a atacar a los clientes. Ideales como defensa de los glukkons.*


GREETERS

PARAMITES: *Cuando hay solo uno son muy amigables, pero cuando nos encontramos con más de uno junto, son nuestra peor pesadilla.*

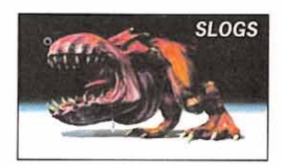

PARAMITES

SHRYKULL


SLIGS

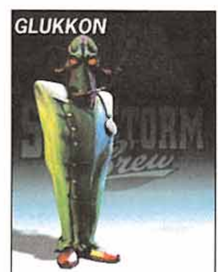
SHRYKULL: *Medio mudokon, medio dios. Nos convertiremos en ello cuando rescatemos los bastantes mudokons en los portales especiales.*

ABE: *Protagonista de nuestra historia, mitad héroe, mitad cabeza hueca..*

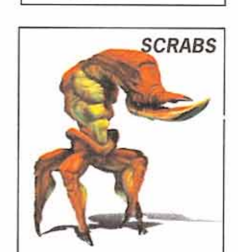

SLOGS

SLOGS: *Versión de Oddworld de lo que serían los perros salvajes para los humanos. Muy voraces y siempre hambrientos. Los sloggies son como los slogs, pero en versión pequeña, y no por ello menos voraces.*

GLUKKON ENCARGADO DEL BREBAJE: *Está todo dicho. Dimitirá cuando avancemos lo suficiente como para parar la producción de ese líquido –SoulStorm–.*

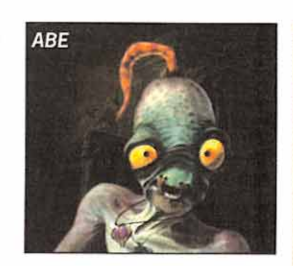

GLUKKON

SLIGS: *Enemigos a los que les pirran las armas (si llevan los pantalones puestos, claro).*


SCRABS

SLURGS

SLURGS: *Alimento de los fleeches. No los piséis o los gusanillos os comerán vivo.*


ABE


FLEECHES

FLEECHES: *Gusanillos mascota de los glukkons, pero que se hicieron demasiado grandes como para mantenerlos y los tiraron todos a los bajos fondos de Oddworld. Muy voraces y no poseíbles.*

SCRABS: *Seres que habitan por las tumbas de los antepasados de los mudokons, y fieros y duros como ellos solos.*

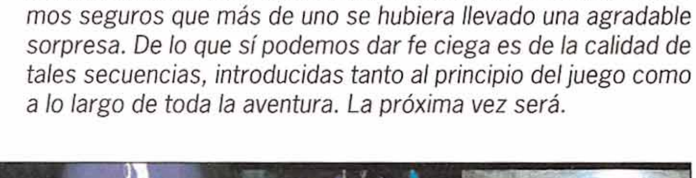

SLIGS VOLADORES

SLIGS VOLADORES: *Como los sligs, pero que vuelan y están aún más locos, si cabe.*

«Abe's Exoddus», en palabras de Oddworld Inhabitants, viene a ser como un bonus que se le da a Abe para poder demostrar que es un auténtico héore, y no un chiflado

LO QUE PUDO HABER SIDO Y NO FUE

Con la frase "lo que pudo haber sido y no fue" hacemos referencia a la preselección que se hizo del corto de animación que se realizó con las secuencias cinemáticas de «Abe's Exoddus» para entrar a concursar en los Oscar que la Academia Cinematográfica de Hollywood celebra todos los años. Pues en eso se quedó, en una preselección, porque el mencionado corto


que tenía como protagonista a Abe, y otros seres de Oddworld, no fue nominado para tal acontecimiento. Una pena, pues estamos seguros que más de uno se hubiera llevado una agradable sorpresa. De lo que sí podemos dar fe ciega es de la calidad de tales secuencias, introducidas tanto al principio del juego como a lo largo de toda la aventura. La próxima vez será.







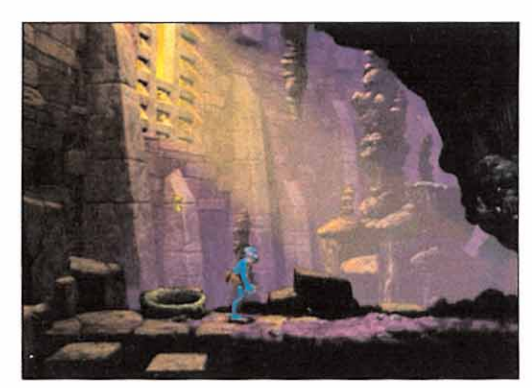

El aspecto más destacado de «Abe's Exoddus, como su predecesor, es la elevada adicción que provoca a todo aquel que le pone las manos encima. Es como un virus, pero sano, claro está

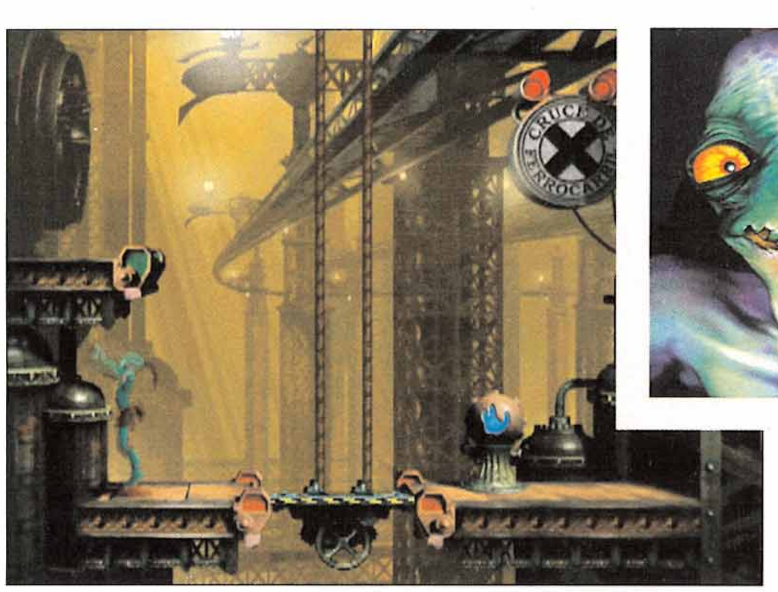
han querido seguir con su máxima de ofrecer la mayor jugabilidad posible. Y lo han logrado dotando a Abe de nuevos movimientos que le dan una mayor libertad de acción, más formas de comunicarse con sus semejantes, y nuevas posibilidades de posesión de otros seres que habitan Oddworld.
Sí, porque las nuevas aventuras de Abe tienen nuevos "amigos" a los que hacer frente. A unos será posible poseerlos, pero a otros sólo se les podrá esquivar corriendo o distrayéndoles con suculentos trozos de carne, como es el caso de los Slogs. Otros, en cambio, habrá que poseerlos para interactuar con ellos con objeto de destruir a sus semejantes, activar mecanismos o para destruirlos y quitarles de en medio. Pero no sólo así se juega con nuestro héroe. Conceptos como la habilidad y la inteligencia tienen mucho que ver en «Abe's Exoddus». Y decimos esto porque habrá lugares en los que haya que tener una especial "maña" para que no nos atrapen, y otros en los que tendremos que escudriñarnos el cerebro pasa saber qué es lo que hay que hacer para poder salir de ese lugar. Y ello nos hace pensar en la perversidad de los chicos de Oddworld Inhabitants, pues en las fases más avanzadas habrá que demostrar una habilidad innata en la resolución de estos problemas. Incluso en ocasiones podremos hasta desesperar, teniendo que apartar el juego en un rincón de nuestra juegoteca hasta otra ocasión. Y es que parece que han intentado que tengamos juego para mucho.


La posesión dentro del mundo de Oddworld es casi indispensable para poder llevar a buen fin nuestros objetivos, pero no siempre es posible.



Además de estar traducidos tanto voces como textos, a lo largo de toda la aventura podremos encontrar notas de humor constantemente.


Los escenarios en los que manejamos a Abe han sido mejorados con respecto al original, dando ahora un sensación 3D más real.



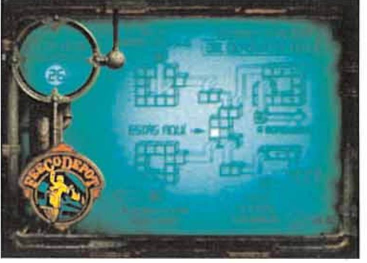
Activar mecanismos, o que otros seres los activen, son estrategias que hay que realizar para poder seguir en el rescate de nuestros semejantes.

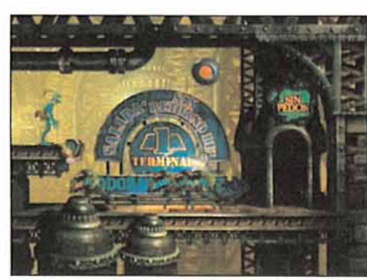


La posesión de los glukkons dirigentes es de las cosas más divertidas, ya que ellos puden dar órdenes a todo ser que habite por las cercanías.









LAAARGO, MUY LAAARGO

Pero no por ello creáis que en Oddworld Inhabitants han pensado en hacerlo más difícil para que nos dure más. No, todo lo contrario. Además de la dificultad añadida que ya posee «Abe's Exoddus», la longitud del mismo es desbordante, teniendo en ocasiones lugares secretos a los que acceder para salvar a nuestros semejantes, y que normalmente tienen una dificultad mucho más elevada que un escenario normal –¡hay que llegar a salvar a 300 mudokons!–. Pero de todo ello nos iremos dando cuenta según avancemos en la aventura, ya que los primeros compases son bastante sencillos, sobretodo si ya tuvimos la oportunidad de jugar con las primeras aventuras de Abe, «Abe's Oddysee». Todo esto nos hace pensar en la necesidad que existe de salvar las partidas cada dos por tres, ya que habrá lugares que, además de ser bastante complicados, tienen la particularidad de no tener retorno, es decir, que una vez que abandonemos la zona, no habrá forma de volver a ella, con lo que todos los mudokons que no hayamos rescatado de la misma, se quedarán allí para siempre.

También es cierto que, si bien todo esto nos indica una sana locura de los chicos de los programadores, en su favor hay que decir que se han preocupado de darnos las pistas suficientes para no quedarnos atascados nunca. Y no sólo dentro de lo que es el juego en sí, si no que el programa viene acompañado de un libro de instrucciones donde se nos detallan los personajes, los escenarios, la historia que mueve toda la aventura, así como los futuros proyectos de la compañía, y todo ello envuelto en una nota de humor desbordante, que hace que sea aún más divertido.

CLARO COMO EL AGUA

Si todo elo anterior no os hace pensar que estamos ante un programa fantástico, lo mismo si os decimos que «Abe's Exoddus» está totalmente traducido y doblado al castellano os hace cambiar de idea. Sí, porque el hecho de que Abe hable con frases cortas no es óbice para que no se le traduzca, y más aún si tenemos en cuenta que muchas de las ayudas que tenemos son pistas vitales para poder avanzar. El juego sería divertido si no estuviese traducido, pero la localización le añade un aliciente más. Y ya no sólo es el estar traducido, sino lo fantásticamente que se ha realizado.

Todo lo mencionado, y muchas otras cosas que por motivos de espacio se quedan en el tintero, nos permite decir, sin duda, que estamos ante uno de los mejores arcades de plataformas de la historia de los videojuegos, no sólo por su hilarante historia, sino por todo el cúmulo de pequeños detalles que hacen del conjunto un todo sobresaliente. Pero sobresaliente alto, que quede claro. Muy bien por los chicos de Oddworld Inhabitants.

C.P.C.

TECNOLOGÍA 84



Todo lo que rodea la aventura contribuye a crear una ambientación sin igual. La originalidad se ha seguido manteniendo con respecto a la primera parte. A destacar la jugabilidad y adicción, ayudados por la íntegra localización del juego.

PUNTUACIÓN TOTAL



Estamos de fiesta

Como ya habréis podido observar en la cubierta de este número de Micromanía, vuestra revista preferida cumple sus 50 números en esta tercera época. Al margen de otros eventos y celebraciones, en la Escuela no podíamos quedarnos indiferentes ante este acontecimiento, y vamos a celebrarlo de una manera especial. Este mes, y sin que sirva de precedente, vamos a echar un vistazo a las soluciones de los niveles más difíciles de vuestros juegos de estrategia preferidos. Que se note que este número es un poco más festivo que los anteriores. ¡Disfrutadlo con nosotros!

RANKING DE BATALLAS

Coincidiendo con la salida de su disco de escenarios, «Commandos» sigue aupado a la primera posición de nuestro Ranking de Batallas, con los demás juegos con muchas dificultades para conseguir que la abandone. O por lo menos, eso parece, de momento.

1.-	COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES
2.-	STARCRAFT
3.-	AGE OF EMPIRES
4.-	C&C: RED ALERT
5.-	HEROES OF MIGHT AND MAGIC II
6.-	WARCRAFT II
7.-	TOTAL ANNIHILATION
8.-	CIVILIZATION II
9.-	THEME HOSPITAL
10.-	DUNGEON KEEPER

● Permanece ● Cambia posición ● Entra

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y no podéis dar más de dos votos al mismo juego.

AGE OF EMPIRES

(Grecia - Misión 8: Maravilla)

Enviaremos aldeanos cuando ataquemos Phoenicia y Lydia, especialmente en ésta última donde podrán minar oro para hacer más catapultas o incluso para crear un sacerdote. Nos dirigiremos al menú de Diplomacia y marcaremos a todos como neutrales, con lo que evitaremos que las catapultas bombardeen a los aldeanos persas en lugar de a las torres y murallas. Una vez que tengamos un fuerte ejército frente a Phoenicia, olvidaremos a los persas, ya que la única forma de vencer es destruyendo ambas maravillas, y debemos estar preparados para sacrificarlo todo. Evitaremos la batalla con los persas siempre que podamos. Construiremos catapultas constantemente hasta que traspasemos las murallas de Phoenicia. Además, crearemos una torre con un aldeano a un tiro de ballesta de la maravilla, por si los ejércitos fallaran en destruirla. No malgastaremos el oro creando caballeros y soldados con espada, ya que para distraer al enemigo bastarán soldados con garrote y exploradores, mientras que sólo las catapultas tienen alcance y potencia de fuego para destruir la maravilla.

«Commandos: Más allá del Deber» ya es una realidad, y también un éxito seguro, como el juego en el que se inspira

CLOSE COMBAT II

(Nijmegen – Misión 5: The North Bridge)

Esta es una complicada misión si se juega del lado alemán, ya que la disposición de partida es desventajosa y poco inteligente por parte de la IA, con lo que sólo es posible obtener una victoria menor, y con gran esfuerzo. La clave para los alemanes reside en mover una MG rápidamente a la casa al noroeste de la Rover Crossing VL, colocar otra en la línea de árboles en el lado oeste del campo; y llevar el equipo de reserva hacia el sur. En el bando aliado, la clave es reiniciar la misión una y otra vez hasta que se nos incluya un mortero en nuestro equipo. Una vez conseguido, la aproximación indirecta será la mejor táctica, a partir de la posición en River Crossing VL. Lo mejor es dejar un equipo cubriendo la retaguardia, y colocar el mortero en el campo al este de los edificios cercanos a la Dredging House VL. El movimiento es hacer un barrido en el sentido de las agujas del reloj para finalizar con la casa, teniendo cuidado de acabar con una MG 42 que hay cercana a unos árboles en cuanto la veamos. Después, dejando un equipo junto a la casa, con el resto avanzaremos con cuidado por los árboles hasta convergir en el centro de mando, que asaltaremos cubriéndonos con granadas de humo. La superioridad numérica aliada debería bastar para hacernos con la victoria y poder limpiar sin problemas el resto del escenario.

COMMAND & CONQUER:RED ALERT

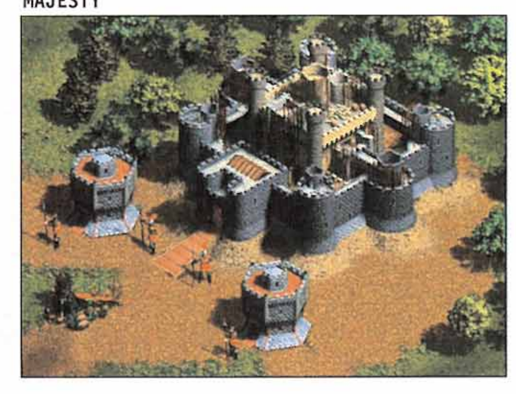
(Soviéticos – Misión 14)

Lo primero que encontramos son muchos campos de minas, por lo que tendremos que mover las unidades hacia el norte y el sur, pero nunca hacia el este o el oeste, concentrando el fuego en los tanques ligeros, la artillería y los tanques medios. Cuando encontremos un lugar despejado, colocaremos allí el MCV. Utilizaremos los tanques mamut contra las incursiones aéreas, y los tanques pesados contra las terrestres que provienen del sur y del oeste. Construiremos rápidamente una fábrica de armas y una plataforma de reparación, y crearemos tanques a discreción para bloquear los desembarcos de los aliados. Construiremos también una base de submarinos y unos pocos de estos para patrullar tu isla y destruir el crucero enemigo, además de su base naval y un puente. Destruiremos todos los camiones que vengan a por oro a la isla, y con un grupo numeroso de tanques pesados, avanzaremos hacia el puente que hay el

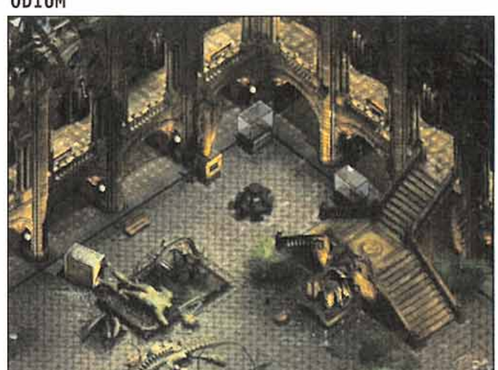
COMMANDOS: MÁS ALLÁ DEL DEBER



MAJESTY



ODIUM



norte, para tomar las centrales de energía que hay tras él. Prepararemos el asalto a la base enemiga con infantería de cohetes y tanques pesados. Utilizaremos helicópteros para acabar con los cruceros y mediante lanzadoras V2, destruiremos a distancia las centrales de energía en la parte oeste de la base. A partir de aquí, el camino es llano.

COMMANDOS

(Misión 15 – El Final del Carnicero)

A pesar de no ser de las últimas, esta es una de las misiones más difíciles del juego, que debe llevarse a cabo con máximo cuidado y salvando muy a menudo. Primero, hay que hacer que el espía consiga el uniforme, en una salida de incendios en un edificio al noroeste. Para ello, deberemos subir hasta el edificio muy paso a paso, matando los guardas o esquivándolos combinando a nuestros hombres. Una vez en el edificio, el espía debe hacerse con el traje, matar a los guardias que lo custodian, y limpiar los balcones y tejado para que el francotirador haga su trabajo. Después, con el espía iremos abriendo paso al francotirador en el edificio, hasta colocarlo en el balcón que da a la casa del general, al que matará, recibiendo algún disparo de los soldados que lo protegen. Ahora hay que volar el cuartel general, con la ciudad y la misma casa llena de alemanes, utilizando el camión cisterna. Tras limpiar lo que se pueda de la calle de alemanes usando el espía, el conductor debe hacerse con el camión dando un rodeo por detrás de la casa y atravesando el cementerio, escondiéndose donde pueda. Ahora hay que conseguir despejar la calle de enemigos (combinando a los tres hombres) para que el conductor pueda meter el camión en el patio trasero de la casa. Después, en cuanto un alemán vea el camión, inexplicablemente disparará contra él, volando el edificio. Tan sólo queda juntar a los hombres en el cementerio para terminar la difícil misión.

DUNE 2000

(Misión 9)

En esta misión lucharemos contra los Harkonnen, con el añadido de tener en contra también a los ejércitos Sardaukar, colocados en el centro del mapa. Nuestras bases estarán en la parte inferior del mapa, donde debemos construir lo más separados posible unos edificios de otros, pues lloverán los misiles de mano letal nada más empezar la misión. Construiremos una de las bases en una zona rocosa que hay en el centro del mapa, cerca de donde nos encontramos, y levantaremos allí una fábrica pesada, una plataforma de reparación y un puerto estelar. Crearemos cuanto antes el palacio, que nos dará

Noticias Noticias

• El número pasado pudimos disfrutar con la demo que os proporcionamos de **«Commandos: Más Allá del Deber»** («Commandos: Behind the Call of Duty», en su versión en inglés). Este mes ha salido a la venta por fin ese disco de escenarios para el juego estrella de este año. Está compuesto por ocho misiones graduables en dificultad –fácil y difícil–, y compuestas por varios objetivos diferentes. Las novedades también llegan al campo de las armas –con cuatro nuevas–, a los edificios y tropas enemigas –hasta tanques Tigre– y a los escenarios en los que se desarrolla este disco, totalmente inéditos. Más que un disco de escenarios.

• Hace unos meses nos hacíamos eco del anuncio que **Monolith** hacía de varios nuevos títulos. Ahora nos presenta un nuevo juego, de nombre **«Odium» (o «Gorky 17»).** Se trata de un juego de estrategia táctica –en el estilo «X-COM» o «Chaos Gate»– con componentes de rol y una calidad visual impresionante, apoyado sobre un buen argumento. Tendremos que esperar hasta el verano para verlo.

• Después de haber cambiado de propietario, Microprose sigue ahondando en uno de sus temas preferidos. **Chris Sawyer** está terminando de desarrollar **«RollerCoaster Tycoon»,** un juego de simulación estratégica de parques de atracciones. Como «Theme Park», pero adaptado a los tiempos modernos, y cubriendo un nivel de detalle gráfico y de posibilidades exagerado.

• De forma no exclusiva –es decir, también para nuestro país–, **Electronic Arts y Westwood Studios** han editado una recopilación gigantesca con todos los títulos de la serie «C&C», en la que están, además de dicho título, «Covert Operations», «Red Alert», «Counterstrike» y «The Aftermath». **«Command & Conquer Ultimatum»** es una buena oportunidad para tenerlos todos juntos, si es que aún no los tenemos.

• Finalmente, **Ripcord Games** engrosa la larga lista de juegos de estrategia en tiempo real enmarcados en un ambiente medieval con **«Majesty»,** que tiene todos los ingredientes de este tipo de juegos aderezados con toques de rol y simulación. Tanto exteriormente como en funcionalidad, va a ser similar a la serie «The Settlers», aunque confiemos en que sus innovaciones y detalles le otorguen un puesto destacado en los próximos meses. Por ahora, sólo es una incógnita.

Noticias Noticias

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: **MICROMANÍA**. *C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre* **ESCUELA DE ESTRATEGAS**. *También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **estrategas.micromania@hobbypress.es**

acceso a las valiosas tropas Fremen. Nos dirigiremos primero a por los Sardaukar. Utilizaremos tanques sónicos (o tanques de sitio) contra los muros y atacaremos desde el sur y desde el noreste simultáneamente, centrándonos en su estación de construcción y su fábrica pesada, teniendo en cuenta que la base está muy fortificada. El palacio será probablemente el último edificio que destruyamos. Una vez hecho esto, la base Harkonnen será mucho más fácil que la que acabamos de destruir empleando un método de asedio similar.

POPULOUS: EL PRINCIPIO

(Mundo 17.- Tierra media)

En este mundo entra en juego el temido hechizo Armagedon, que convoca a todos los seguidores de cada Chamán a la lucha final por el control del mundo. En esa lucha todos actúan como Guerreros, despojados de todos sus poderes adicionales, por lo que con vistas a ella nos interesa tener entrenados el mayor número de Guerreros posible (hasta un máximo de 120 unidades): todas las demás unidades no merecen la pena. El hechizo está en el centro de la isla, en una Cabeza de Piedra, pero hasta que no nos encontremos preparados no debemos acercarnos a él. Nuestros esfuerzos deben concentrarse en producir hombres, mientras las otras tribus se pelean entre sí, aunque es posible que alguna desvíe su atención hacia nosotros. Mientras nos preparamos, podemos proteger el acceso a la Cabeza con Ciénagas, agua o Torres, pero es mejor que nos concentremos en la defensa de nuestro propio territorio. No merece la pena atacar a los enemigos, ya que el desgaste no nos conviene.

ROLLERCOASTER TYCOON



STARCRAFT

(Zerg – Misión 10: Full Circle)

Se trata de la última misión de la campaña Zerg, en la que hay que destruir el templo Protoss. Para ello comenzaremos juntando una poderosa flota de Guardianes con la que sembrar la destrucción y un montón de Drones. Haremos también 2 incubadoras más y una piscina con la primera pareja de Drones. Una incubadora estará a la derecha, cerca del mineral, y la otra cerca de un géiser, para recoger recursos de forma óptima. La defensa de la base se puede montar con 10 hidraliscos, para luego obtener la colmena y hacer mas guardianes. Cuando se consigan 5 o 6, es momento de atacar las bases cercanas de Protoss verdes, primero la de la izquierda por ser la más débil. Una vez limpio el lado izquierdo, se monta el asentamiento en él, que nos permitirá crear más guardianes e hidraliscos. Posteriormente, es necesario dirigir la expansión hacia el géiser de la plataforma más al este y así aumentar más el número de unidades. Cuando tengamos 24 hidraliscos y 16 guardianes, más o menos, será el momento de dirigirnos hacia el templo dirección norte; cuando lo destruyamos, obtendremos un drone con un cristal Khaydarin, que llevaremos hasta el faro cercano al templo para vencer en el nivel.

TOTAL ANNIHILATION

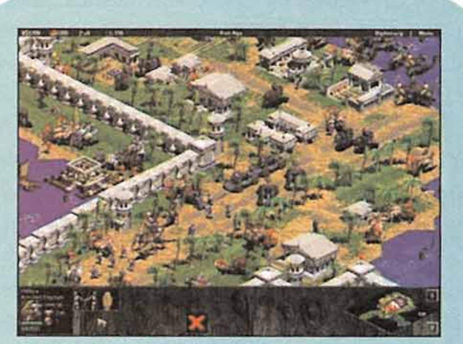
(Core – Misión 25: Asalto Final)

Esta es la última misión del juego con el bando Core. Nada más empezar, nos centraremos en no ser destruidos, dirigiendo nuestras unidades a la carrera hacia la esquina sur del mapa, montando nuestra base y sus defensas para aguantar la embestida de los Arm. Construiremos una base estándar y crearemos Crashers y Storms a voluntad para contener los primeros ataques, junto con un muro Pulverizer y AK. El primer objetivo debe ser obtener la energía de fusión, construir dos plantas de fusión y tener marcadores suficientes para conseguir el máximo rendimiento. Cuando tengamos los recursos necesarios, crearemos un par de aeródromos avanzados para hacer Vamps y Rapiers. Crearemos otra central de fusión y otro aeródromo avanzado. Procederemos seguidamente a un vapuleo sistemático de las defensas Arm con los Rapiers hasta que consigamos abrir brecha. Finalmente, nos dirigiremos a por el comandante Arm, que está escondido entre unos árboles, para concluir la misión, lo que sucederá cuando no queden unidades Arm.

Y aquí termina esta escuela un tanto especial y distinta. El próximo mes las cosas volverán totalmente a la normalidad, a pesar de que aquí las cosas no son siempre normales.

El Estratega Anónimo
(alias Leonardo Da Vinci)

El Truco del mes



AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

Durante el juego, en la ventana de conversación, teclearemos los siguientes códigos para obtener las ventajas asociadas a los mismos:

King Arthur: Convierte los pájaros en dragones.(999 puntos de daño)

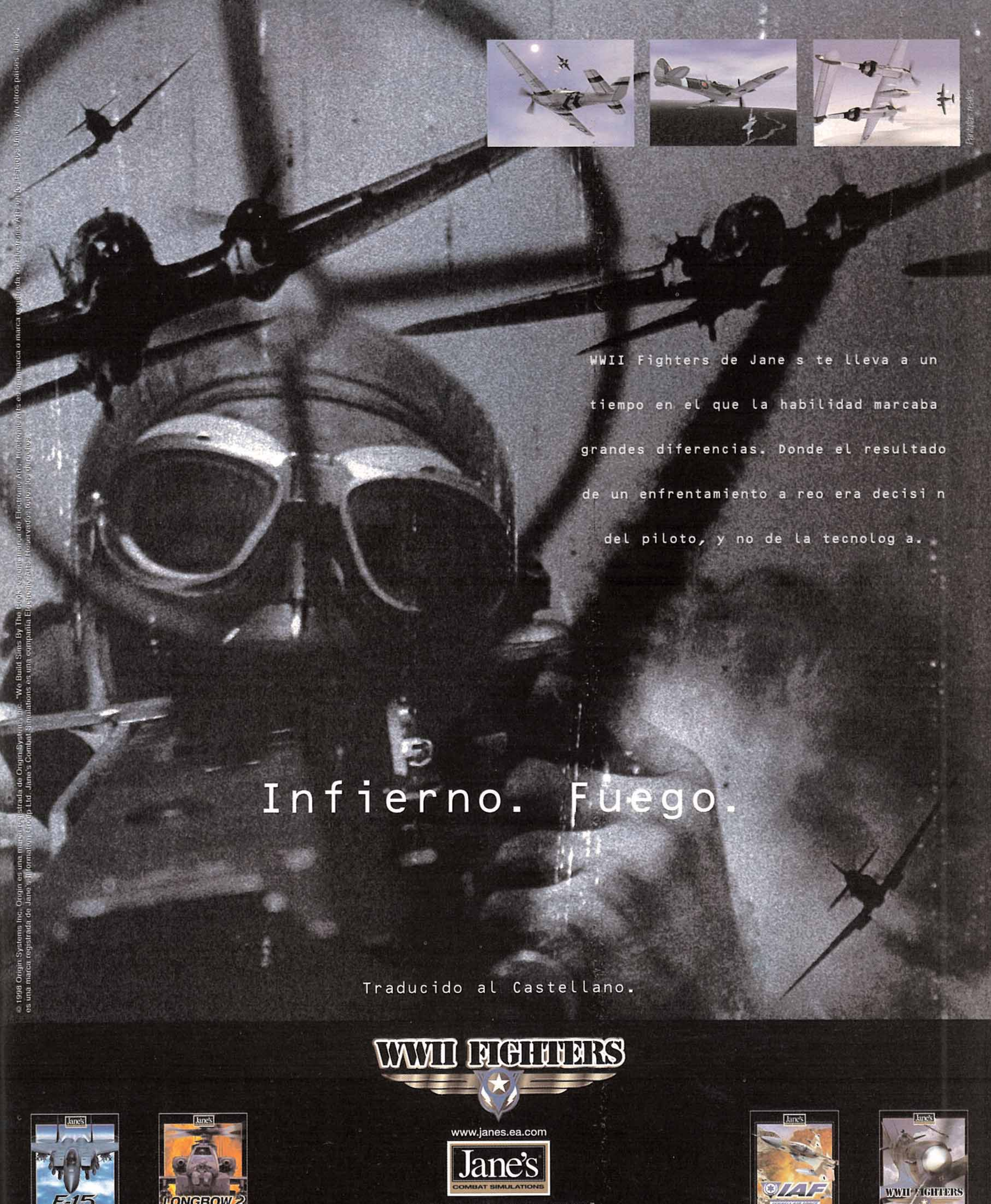
grantlinkspence: Convierte los animales en animales reales.

convert this!: Proporciona una nueva unidad sacerdote (franciscano), que ataca a los enemigos con un rayo.

stormbilly: Proporciona un robot de ciencia ficción con 100 puntos de daño.

photon man: Proporciona un hombre del espacio equipado con un láser.

Pow Big Mamma: Proporciona un devastador bebé motorizado y dotado de 500 puntos de vida.


WWII Fighters de Jane s te lleva a un tiempo en el que la habilidad marcaba grandes diferencias. Donde el resultado de un enfrentamiento a reo era decisi n del piloto, y no de la tecnolog a.
Infierno. Fuego.
Traducido al Castellano.
WWII FIGHTERS
Jane's
F-15
LONGBOW 2
IAF
WWII FIGHTERS
www.janes.ea.com
Jane's
COMBAT SIMULATIONS
WE BUILD SIMS BY THE BOOK.™
© 1998 Origin Systems Inc. Origin es una marca registrada de Origin Systems Inc. "We Build Sims By The Book" es una marca de Electronic Arts. Electronic Arts es una marca o marca registrada de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Jane's es una marca registrada de Jane's Information Group Ltd. Jane's Combat Simulations es una compañía Electronic Arts. Reservados todos los derechos.

Superbike World Championship

Monturas salvajes

RECOMENDADO MICRO manía

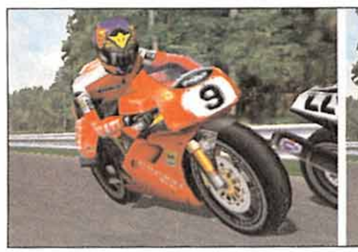
El motociclismo empieza a tener el peso que se merece, y tras la segunda parte de «Moto Racer», ha surgido sin hacer ruido todo un señor simulador. Con una realización técnica fuera de órbita y el mejor modo simulación de su reducido género, no habrá motero/a que pueda resistirse a pilotar las más potentes máquinas de las primeras marcas. Doce circuitos, auténticos templos de la especialidad, quedan abiertos para todos los aficionados que deseen correr a más de 300 Km/h sin necesidad de llevar casco.

MILESTONE/EA SPORTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
SIMULADOR DEPORTIVO

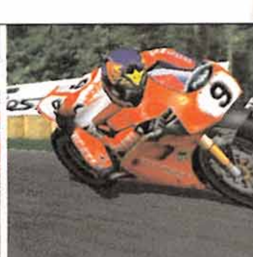
Buscando en el baúl de los recuerdos, el nombre de los responsables del programa apunta hacia precedentes muy altos, nada menos que la saga «Screamer». Con semejante curriculum no nos ha extrañado la calidad de «Superbike World Championship», programa que desde ya situamos en el trono del motociclismo informático. Para dar una primera impresión general, lo más acertado es equipararlo a todos los niveles con «Monaco Grand Prix Racing Simulation 2», su homónimo en el automovilismo. El resto de su historia puede contemplarse en estas fotos, que aunque parezca mentira son reales y no están sacadas de la presentación.

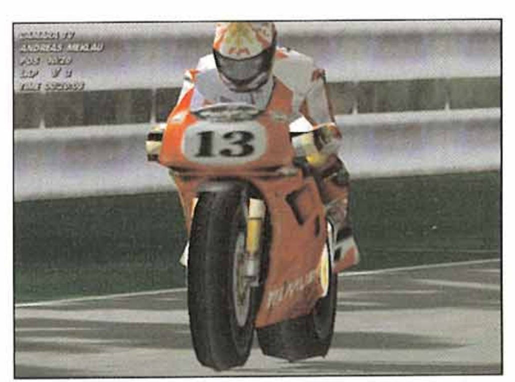
CARRERAS PARA TODOS

La competición elegida por esta auténtica lección de cómo hacer un juego de motociclismo ha sido el Campeonato Mundial de Superbikes SBK. Como los aficionados ya sabrán, lo más atractivo de esta categoría en la participación de motor sport de serie que han sido modificadas para adaptarse a las exigencias de prestaciones y de seguridad de una competición profesional. Su gran ventaja, y el principal motivo de su









El diseño de las motos es prodigioso. Las decoraciones de la carrocería y del mono del piloto son las auténticas.



Hay cinco modelos disponibles de Ducati, Honda, Yamaha, Kawasaki y Suzuki, todas ellas con prestaciones y comportamiento muy definidos.



Hay que tener los reflejos a mil por hora, los imprevistos pueden surgir casi en cualquier momento de la carrera.

éxito, es la participación más o menos abierta que la organización brinda a los pilotos aficionados de cada país, aunque siempre hay que cumplir unos requisitos de pilotaje y la moto tiene que estar preparada de acuerdo a la reglamentación. El nivel de exigencia técnica y la espectacularidad es casi la misma que en el Campeonato Mundial de Motociclismo, pero ese toque de producción de serie –la mayoría de los aficionados tienen las motos que compiten– y la potencia de las máquinas, son dos factores tan atractivos que el Mundial SBK empieza a inquietar a la competición oficial.

Si hay algo que distingue a los motos sobre cualquier otro vehículo es la sensación de velocidad; intensa y directa como ninguna. Para trasladar esa descarga emocional que sienten todos los moteros se ha recurrido a dos soluciones técnicas de la máxima eficacia; recargar al límite las texturas del asfalto y crear los sombreados más reales que hemos visto en un videojuego. Las sombras de los árboles y del resto de estructuras y el



Es una simulación por los cuatro costados; conducción, gráficos, animación y reglamentación

extraordinario reflejo sobre la pista de la rueda trasera –con un giro de los radios perfectamente visible– se encargan de hacernos sentir cómo volamos a más de 80 fps sobre cada milímetro de la pista. Claro está que la perspectiva exterior de persecución no entusiasmará a los puristas, y por eso se han elaborado cámaras subjetivas que inclinan tanto la vista como la moto para los acostumbrados al vértigo que produce tumbar la moto. Hay que advertir a los habituales de las carrocerías de cuatro ruedas sobre la peligrosidad sensorial de ver cómo el manillar y toda la moto se balancean como si

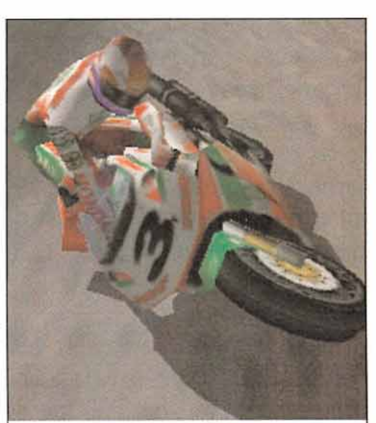
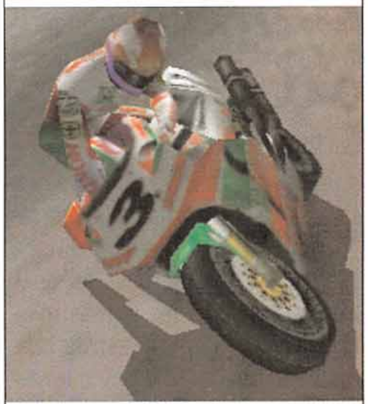
La animación es la clave





Por primera vez en un juego de motociclismo se ha prestado una especial atención a los movimientos del piloto sobre la moto, y en «Superbike World Championship» se pueden ver las más depuradas técnicas de pilotaje; erguirse al frenar antes de tomar una curva, arquear la pierna de apoyo al tumbar la moto y todas las posturas que tantas veces hemos visto en la televisión elaboradas con tal realismo que a pesar de la lógica imposibilidad técnica, parecen estar hechas con motion capture. También podréis ver las broncas entre los pilotos, los empujones o las manifestaciones de alegría al ganar una carrera.

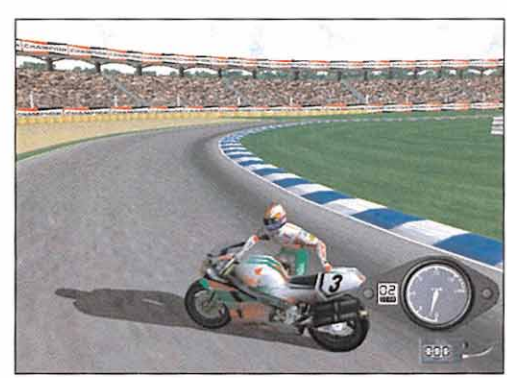
En más de una ocasión nos daremos cuenta de lo que cuesta levantar la moto tras una de las numerosas caídas. Los accidentes son tan dramáticos que se aprende con experiencias tan impactantes y más de uno rebajará su agresividad de pilotaje. Es casi imposible que no se produzcan incidentes cada dos o tres vueltas, porque cuando se circula a 300 Km/h sobre dos ruedas no es fácil esquivar el obstáculo que puede suponer la caída del piloto que nos precede y también se complican las cosas cuando varios pilotos trazan curvas en paralelo, durante los toques, etc.



El humo inundará la pantalla cada vez que terminemos en una trampa de tierra.


Esto es lo que pasa por soltar el freno y acelerar bruscamente desde parado.


Para mover la moto hacia la dirección correcta hay que empujar como está mandado.

estuvieran dentro de una peonza, y se requiere algo de práctica para vencer el miedo y no pisar el freno más de la cuenta. La brusquedad de las reacciones de la moto, los baches y rebotes de la suspensión están ahí como nunca, y nuestro estómago puede atestiguarlo.

100% SIMULADOR

El modo de juego arcade se ha creado para ir directamente a un carnaval del motociclismo, pero donde se empieza a aprender es en el modo simulación en los niveles de principiante y amateur. El realismo del modelo matemático que controla el comportamiento de la moto es tan extremado que ni los mejores pilotos de la vida real podrán enfrentarse a los niveles de profesional o real sin entrenar previamente, porque el más mínimo error dará con nuestros huesos en el suelo. Sólo hay que ver una carrera oficial para ver cómo se caen pilotos profesionales que llevan sobre una moto desde que tenían tres años. Tan inhumana dificultad física real se ha respetado en todas las maniobras de la moto, las pasadas de frenada, las aceleraciones bruscas, tumbar excesivamente la moto, acelerar o frenar en una inclinación y cada uno de los cientos de desafíos a la ley de la gravedad y a la fuerza centrífuga están presentes en «Superbike World Championship» como en la vida misma. La configuración de las motos con múltiples elementos mecánicos, la reglamentación y la incidencia de la lluvia tampoco se salvan de la precisión a escala de esta versión del más apasionante motociclismo.

El diseño del trazado de los doce circuitos que integran el campeonato está basado en la topografía real y hasta los tiempos obtenidos en las clasificaciones son casi idénticos a los récords oficiales. Los gráficos son verdaderamente excepcionales en todos los apartados; fondos tan reales que un metereólogo podrá predecir si va a llover, vallas y carteles con la publicidad real, graderíos con diferentes niveles de público, etc. Los filtros de texturas son perfectos, sin abusar ni desvirtuar la definición de la imagen. La inteligencia artificial de los pilotos controlados por el ordenador nos hará temer cada adelantamiento mientras vigilamos nuestra zaga con una curiosa e impagable vista atrás que gira la cámara mientras el piloto arquea el brazo para echar un vistazo. Al finalizar una carrera, la repetición brinda todas las cámaras y funciones de pausa y avance cuadro a cuadro. Guardarlas en el disco duro es todo un lujo para disfrutar del espectáculo a todas horas.



«Superbike World Championship» se hace con el puesto más alto en el podio

EL MEJOR

El sonido nos regala un exhaustivo efecto doppler, y cada moto mantiene su característico rugido del motor. Las partidas multijugador en red, por modem o en serie harán las delicias de los adictos a competir al más mínimo desafío por parte de sus colegas. «Superbike World Championship» no sólo es el mejor simulador de motociclismo para compatibles, es una magnífica oportunidad para apasionarse por el mundo de las dos ruedas sin el riesgo de acabar en el hospital. Sólo hemos echado en falta una cosa, y es por cuenta ajena: un mando de control con un manillar.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 86 **ADICCIÓN 92**

La sensación de velocidad y el realismo de las perspectivas subjetivas es inigualable. Las animaciones de los pilotos dejarán boquiabiertos a todos los moteros. En el nivel de dificultad real el manejo de la moto es sólo apto para privilegiados.

93

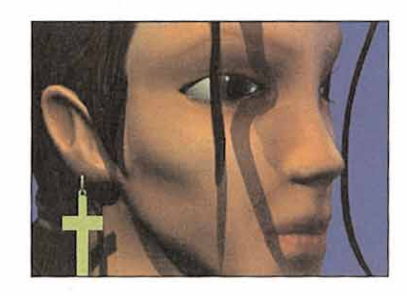
PUNTUACIÓN TOTAL

Rollcage

Frenético

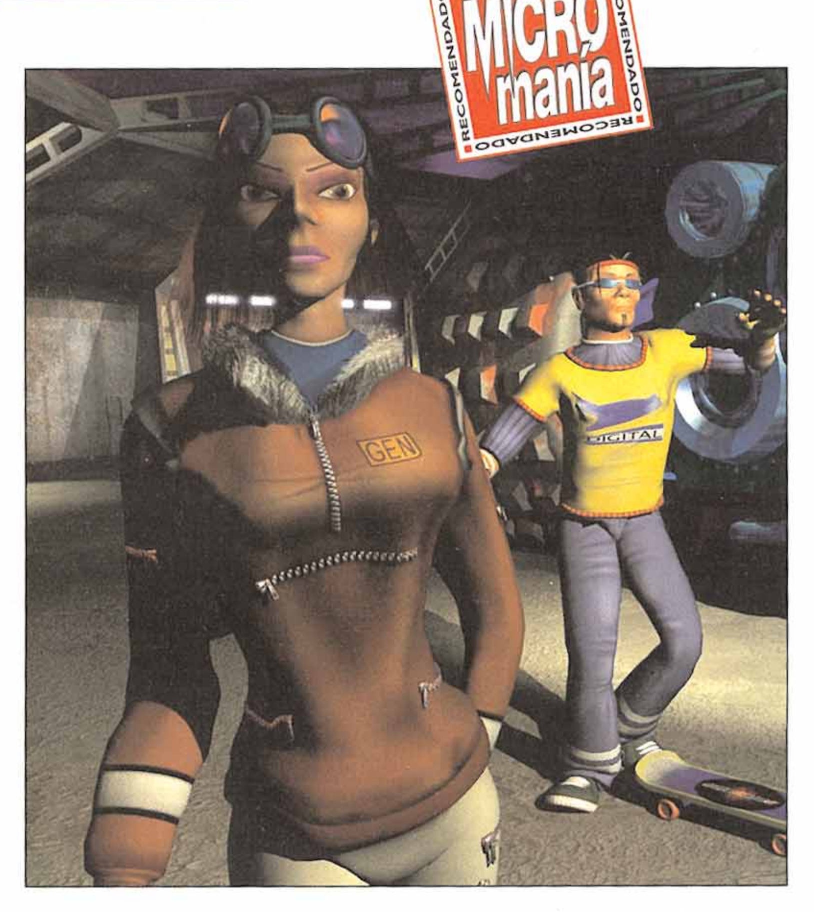
Siempre se ha dicho que los videojuegos sirven para desahogar la tensión diaria, y como terapia son hasta recomendables, pero «Rollcage» no es precisamente el ejemplar más indicado si se trata de recuperar la calma y la tranquilidad, porque el efecto es más bien el contrario. Debe administrarse con precaución, porque la descarga de adrenalina que figura entre sus efectos secundarios puede resultar permisiva si tenemos otras cosas que hacer aparte de jugar con él.

PSYGNOSIS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98), PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE



Se veía venir. Anunciado como el arcade sobre ruedas más revolucionario de todos los tiempos, la versión definitiva de «Rollcage» ha confirmado que tales expectativas se han quedado incluso cortas. Más adelante ya hablaremos de los aspectos técnicos, pero ahora es el momento de poner sobre aviso a los que siempre quieren ir sobre seguro, porque este juego tiene la cualidad de entusiasmar o exasperar desde el primer momento, todo depende de cómo se acostumbre cada uno a pilotar una especie de 8x8 en un torrente de trazados en los que la lógica brilla por su ausencia. En fracciones de segundo se pasa de la conducción más clásica a un encadenado de volteretas, carreras boca abajo, vuelos invertidos y otros accidentes que asustan tanto como divierten. Por tanto, es muy posible que la desesperación invada a los adictos al volante, porque aquí las dotes automovilísticas están de sobra, hay que olvidarse del freno y centrarse en la dirección y el instinto.





Los reflejos y la sangre fría son las mejores armas de "Rollcage"

CONDUCCIÓN EXTREMA

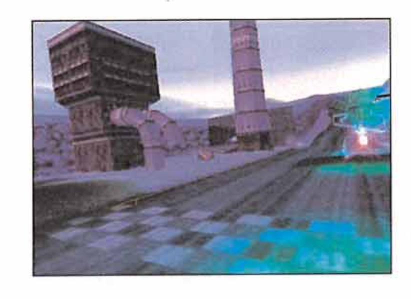
El modo de contrarreloj es perfecto para entrenarse en el control de los coches, que si bien tienen la gran ventaja de ser prácticamente indestructibles, no son precisamente los más avanzados desde el punto de vista del comportamiento, tanto la dirección como el freno son muy directos y difíciles de controlar, ya sea mediante teclado o con un

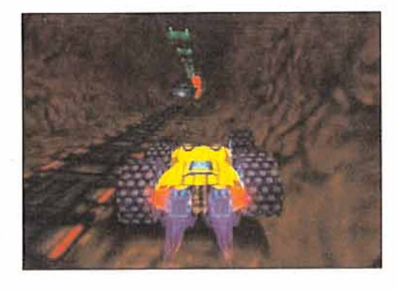

Los circuitos destacan por su original diseño y por la amplia variedad de estilos en los trazados, es posible que mientras unos se nos den bien, otros sean un martirio.


Las repeticiones de toda la carrera no tienen desperdicio, con un sistema de realización automático, las escenas más espectaculares inundarán nuestros monitores.

volante. Este indomable sistema de control no es un defecto o un error del juego, está configurado a propósito para convertir a la velocidad en la auténtica protagonista, porque se aprende a girar dando ligeros toques y el freno pasa a ser un espectador de excepción. Ante la brusquedad de los coches, el circuito en sí mismo es la clave, esquivar los obstáculos y las trampas, pasar por lugares insospechados y milimétricos o aprovechar los bonus y atajos es la mejor táctica para ganar. El diseño de los trazados sólo puede calificarse como de manicomio para arriba porque nunca antes os habréis metido en semejante reto para los reflejos.

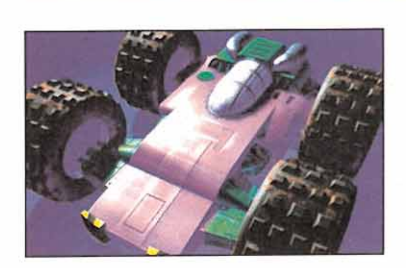
La jugabilidad es insuperable, con continuos desafíos en cada carrera

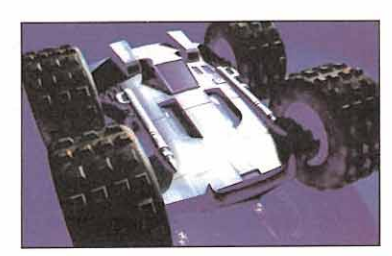




Nuestros rivales hacen gala de un IA preparada para jugárnosla a cada segundo, y mientras disfrutamos del inmenso placer de tener en un coche en el punto de mira, un misil u otras cosas muchos peores nos llegan por la retaguardia. Por lo menos somos uno más en la carrera y no todos están por la labor de hacernos puré, entre los coches controlados por el ordenador también se desarrollan batallas que ni en Lepanto. La gran variedad de armas disponibles y sus impagables consecuencias pueden llevarnos del último lugar a la cabeza de carrera en un instante, sólo hay que elegir el momento adecuado y beneficiarse de las peleas ajenas. Disparar contra las estructuras o mover las piedras es otra estrategia no demasiado deportiva, pero «Rollcage» es todo menos un deporte. El 90% del tiempo estaréis dando vueltas de campana o en medio de un maremoto de explosiones y fuegos artificiales, y aunque es normal marearse más de la cuenta durante las primeras partidas, pronto desaparece la sensación de despiste y nos empieza a invadir un irrefrenable deseo de devolvérselas todas juntas.

Quiero uno de estos para mi ciudad







La verdad es que no estaría nada mal que en lugar de tanto coche diminuto algún fabricante se atreviera a ofrecer cualquiera de estos modelos para salir de la rutina del atasco diario o aparcar por ejemplo en los techos, un espacio desaprovechado. Hasta que llegue ese utópico día, sólo en «Rollcage» se puede conducir una de estas máquinas de auténtica tracción total. Hay seis modelos diferentes que si bien no se diferencian demasiado estéticamente, sí existe una gran diferencia en las prestaciones y el comportamiento. Agarre, aceleración, potencia y velocidad máxima son los valores que determinan cada coche, siempre están en relación proporcional y todos acumulan globalmente los mismos puntos. Os aconsejamos elegir desde el principio el que mejor se adapte a vuestro estilo de juego, porque una vez que te acostumbras a uno es muy difícil cambiar.

GRÁFICOS ALUCINANTES

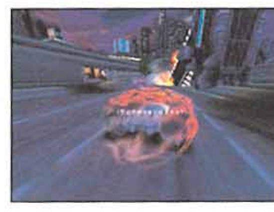
Los efectos visuales se llevan la palma en un apartado gráfico tan deslumbrante que la diferencia entre las imágenes renderizadas en ►

Armamento de Circo









Por si no fuera bastante con lo enrevesado de los circuitos y las faenas de los rivales, coger y usar las armas y bonus tampoco es nada fácil, porque suelen estar en lugares bastante incómodos y peligrosos. Pero recoger armamento es esencial, en el nivel más alto de dificultad es imposible ganar una carrera sin usar las armas. La colección es digna de un museo, con rayos tractores, misiles de varias clases, aceleradores, escudos, descargas eléctricas estilo «Carmageddon II», etc. Se almacenan en dos dispositivos de disparo, y también es muy importante tener paciencia y esperar al momento más adecuado para activar cada arma, porque si las usamos sin mirar lo más normal es que no hagan blanco o no sirvan de nada.

las estaciones de diseño profesionales y el resultado final es ridícula si la comparamos con el habitual abismo entre ambos medios. El uso de color real en las texturas y la excelsa elaboración de las transparencias recuerdan sobremanera a «Forsaken», toda la acción está envuelta por un monumento a los efectos de luz y la nómina de recursos 3D está a la vanguardia de la actualidad. A pesar de jugar en resoluciones de hasta 1.280x1.024 y en millones de colores, lo más sorprendente es la desorbitada tasa de cuadros por segundo, que siempre anda rondando los 100 fps, cifra que proporciona una sensación de velocidad tan real y fulgurante que cuando vuelves a los juegos con coches más normales te da la impresión de ir más lento y controlar mucho mejor que antes de jugar con «Rollcage».

Las personas sensibles al mareo deben tener cuidado con «Rollcage»

El sonido se beneficia de las librerías de audio interactivo en 3D, y cualquier aceleradora de sonido de última generación desarrollará todas sus prestaciones para envolvernos con decenas de efectos de sonido que en tiempo real respaldan la acción en pantalla a través de cuatro canales. Por sus características es obvio que las partidas multijugador son materia de estado en «Rollcage», y se han incluido circuitos especiales y otros extras para que varios jugadores puedan experimentar el bombazo adictivo del siglo en el mismo ordenador o en red.

JUGABILIDAD CON MAYÚSCULAS

El sistema de competición de liga con diferentes niveles de dificultad escalables es un ingrediente más para aumentar la jugabilidad, aunque para ser sinceros sólo con una simple partida contra el crono habría bastado para recomendar «Rollcage» a todos los amantes de las sensaciones fuertes. Cuesta acostumbrarse a su particular concepción de la velocidad y el entorno de suelos, paredes y techos transitables, pero una vez superadas las primeras frustraciones, nos engancha sin posibilidad de escape hasta acabar como campeón en todas las competiciones.

A.T.I.



La cámara tiene diversos modos de zoom, desde la típica vista exterior de persecución a la perspectiva subjetiva.

TECNOLOGÍA 90 **ADICCIÓN 91**

En sensación de velocidad e intensidad de las carreras no le gana nadie. Los efectos visuales son un compendio de color, transparencias y fuentes de luz. Es una lástima que la conexión directa, el modem o Internet no se hayan incluido en las opciones multijugador.

PUNTUACIÓN TOTAL 90

Fallout 2
El jardín del edén

Imaginad que el Mundo, tan pacífico como se conoce, estalla en una guerra nuclear. Imaginad ahora que, a consecuencia, toda su superficie se vuelve inhabitable para el ser humano, y por ella comienzan a pulular cientos de extraños seres mutantes. Imaginad que, como consecuencia, la raza humana se ha de refugiar bajo tierra y sólo rara vez, y en ocasiones especiales, sale a su superficie. Ya no imaginéis más, pues todo es real... si estáis en el mundo de «Fallout 2».



Los ancianos del pueblo suelen disponer de una sabiduría ignota; el diálogo con ellos será fructífero para el desarrollo de la aventura.

INTERPLAY
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
JDR

Porque aún en tan desesperadas condiciones, resulta que «Fallout 2» es un gran juego, con precedentes en su primera parte homónima, considerado uno de los mejores juegos de rol de 1.997. La llegada de la segunda parte era, por tanto, esperada con cierta ansiedad y deseo por los aficionados. Y eso que no deja de ser atípico, al menos en un JDR para ordenador, que se desarrolle en esta clase de escenarios.

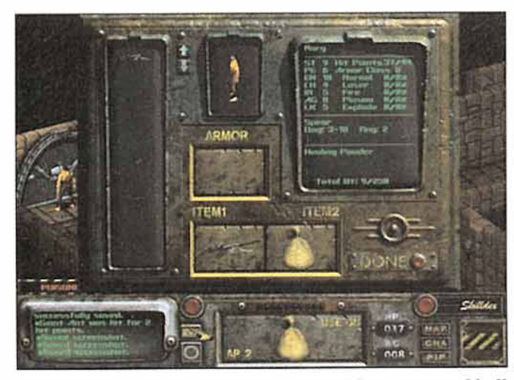
Escenario, por otro lado, que debe ser bastante familiar a todos, aunque sea más por películas –«Terminator», «Mad Max»...– y otros juegos que por los propios JDR. Cabe esperar, por lo tanto, tribus de aspecto muy primitivo pero armadas con pistolas láser, ciudades derruidas en que habitan tipos estrafalarios, animales mutantes de dos cabezas o más... Pero no olvidemos que esto es sólo el fondo: ¿en qué consiste, pues, la aventura?

El mundo de holocausto postnuclear es habitual en otros géneros, pero poco explorado en los JDR

Lo más básico se nos cuenta en las espléndidas secuencias de introducción, de las más originales y cuidadas que se han visto últimamente. Y eso dice mucho, porque hay bastantes juegos que ponen más esfuerzo en estas escenas que en el diseño del propio juego. Pero no preocuparse, no va a ser el caso del presente. Allí se nos habla de la existencia



El cuadro de estadísticas mete en poco espacio mucha información sobre el héroe.

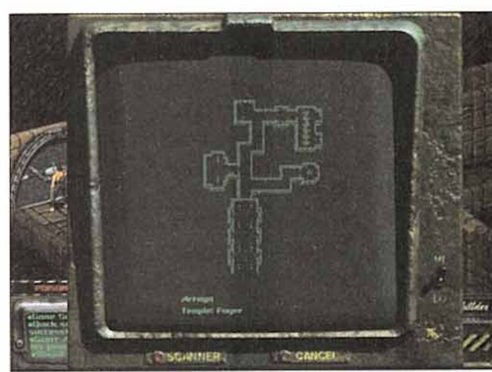


El manejo de los objetos recogidos es tan fácil como las otras acciones.


El sistema de combate es por turnos; vigila a todo bicho que se mueva.



El templo de Arroyo será el primer sitio en que se nos ponga a prueba.



El automapa existente no es muy detallado, pero resultará muy práctico.



Una curiosa burbuja nos permitirá ver cuando nuestro héroe se oculte tras una pared.

de un maravilloso aparato llamado Garden of Eden Creation Kit –Kit de creación del Jardín del Edén–, cacharro de elocuente nombre. Posteriormente, se nos pone al día en las peripecias de nuestro protagonista que, abandonado por su pueblo tras haber evitado su deshidratación, se va a vivir a un remanso de paz llamado Arroyo. Tras unos cuantos años, la aldea ha comenzado un proceso de decaimiento que sólo puede ser detenido mediante el citado aparato. Y a esa búsqueda dedicaremos nuestros esfuerzos en esta aventura.

DESARROLLO POSTNUCLEAR

La aventura transcurre en un escenario tridimensional sobre el que evolucionan héroes, enemigos y demás personajes. El escenario está cuidadosamente construido, recordando los habituales

El sistema de combate de «Fallout 2» consigue una gran fluidez, pese a desarrollarse por turnos

en juegos de estrategia. Sobre este territorio, podremos mover al héroe sin más que pulsar ambos botones del ratón. El interfaz, para manejarlo, es sencillo, aunque requiere algo de tiempo para acostumbrarse. Con el botón derecho se cambia entre los posibles modos de acción, y con el izquierdo se actúa; por ejemplo, se anda o se ataca.

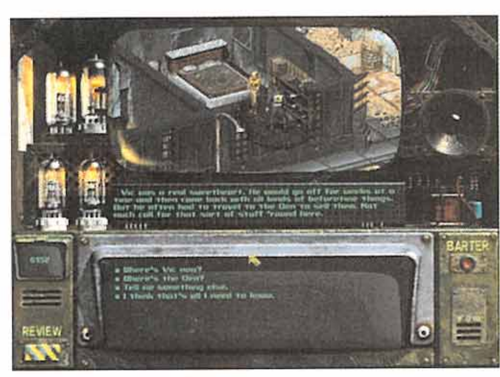
Por otro lado, sólo se puede desplazar el cursor en un espacio determinado en torno al personaje, no pudiendo verse toda la zona mediante este scroll; esto, al principio, es incómodo.

Pero un JDR es, ante todo, un juego de personajes. Y a fe que «Fallout 2» trata este aspecto con riqueza. Se puede elegir, al comienzo, entre tres héroes predefinidos: Narg, Minyn y Chitsa, cada uno con diversas características. Pero cabe la posibilidad tanto de modificar alguno de sus atributos, como de crear un nuevo personaje desde cero. En su definición habremos de ponerle nombre, elegir sexo y edad y fijar atributos típicos como fuerza, percepción, resistencia, carisma y otros. Asimismo, se fijan otros puntos como los de vida, de armadura o de acción en combate. Hasta aquí, no hay mucha novedad.

En la aventura encontraremos algunos NPC que se unirán a nuestro héroe, pero preservando su personalidad: más vale desconfiar

CURIOSAS HABILIDADES

Sin embargo, también podremos escoger algunas de sus habilidades, de entre un número bastante elevado: pistolas, robar, comerciar, curar, arrojar cosas, escabullirse, forzar puertas, desarmar trampas, reparar, apostar, ciencias y otras muchas. Estas habilidades se expresan como un porcentaje, que es la probabilidad de tener éxito en una acción que implique la misma. Por ejemplo, un 40% en forzar puertas significar que hay una probabilidad del 40% que, al intentarlo, puedas abrirlo. Por supuesto, este porcentaje aumenta conforme vas aprendiendo a realizar las acciones. El otro ►



La pantalla para los diálogos permite una muy eficaz realización de los mismos.



Todas las guerras nucleares tienen efectos imprevistos sobre todas las criaturas.



El Templo de Arroyo esconde muchas sorpresas en su interior... y en su exterior.


El Templo Arroyo te comunica con el resto del mundo mediante un frágil puente de cuerdas.


Aunque los pueblos estén derruidos, siempre hay sitio para satisfacer necesidades fisiológicas.


La pantalla de generación de personajes permite definir hasta su último detalle.

aspecto diferencial en la definición del personaje es la posibilidad de definir hasta dos "rasgos" opcionales del personaje, del estilo de "sex appeal", kamikaze, diestro, fino en ataque, habilidoso... Estos rasgos condicionan el comportamiento del personaje en determinados momentos, y suelen suponer un "trade off". Por ejemplo, si decidimos que sea habilidoso, tendrá más facilidad para mejorar sus habilidades y menos para aprender nuevas.

Bueno, pues con este personaje habremos de enfrentarnos al mundo exterior. Y la verdad es que tiene recursos: puede moverse, correr, utilizar objetos, combatir, hablar con otros personajes y utilizar sus habilidades. Destaca la forma de dialogar con otros NPC que, pese a su escasa novedad, está muy bien ejecutado. Al comenzar a hablar, la pantalla cambia, de forma que en la parte superior se ve la escena, en la zona del medio se ven las respuestas del NPC, y en la parte inferior nuestras frases opcionales para el diálogo, junto a otras acciones que podemos hacer, como negociar. Está muy logrado.

FLUIDEZ EN LOS COMBATES

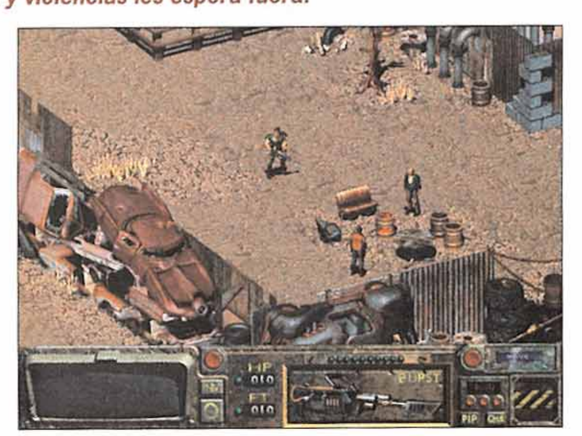
Una de las acciones más habituales es, por supuesto, combatir. El combate se realiza por turnos, pero con gran fluidez. La acción cambia automáticamente en las proximidades del enemigo. Cada uno de los contendientes tiene un cierto número de puntos de acción en cada turno. Cada actuación consume un cierto número de estos puntos. Por ejemplo, andar consume 1 punto. Al final de cada turno se reponen los citados puntos, y así continúa el combate hasta que das buena cuenta de tus enemigos –en el mejor caso–. Respecto al mundo a visitar, irá mostrándose en el mapa general conforme descubramos, por diálogos típicamente, la existencia de lugares dignos de visitar. Una vez conocidos, basta con pulsar sobre ellos para alcanzarlos, ahorrándonos tiempo innecesario en viajes largos. Por último, destaca un sistema llamado PIP en que podremos consultar "on-line" los automapas de las zonas visitadas, así como los diálogos más importantes de los que se hayan mantenido.

Cabe añadir que los gráficos y el sonido están muy logrados, aunque el escenario es a veces un poco confuso. «Fallout 2» resulta, pues, apasionante, y el interfaz hace muy sencillo el acceso a las numerosas posibilidades de acción disponibles, así como a la información que se va obteniendo. En resumen, es un JDR excepcional, en un escenario poco habitual, y que causará a más de uno ganas de conocer su predecesor.

Ferhergón

Sobre la primera parte

«Fallout» se autodefinía como "Un Juego de Rol Postnuclear", definición algo amplia que también es, lógicamente, aplicable a la segunda parte. Tras la Guerra Nuclear la raza humana, para su supervivencia, se ha visto obligada a refugiarse en refugios subterráneos denominados "Vaults". Es muy raro tener que salir de tan tranquilo, aunque claustrofóbico, refugio, pero los héroes de «Fallout» se veían obligados a hacerlo. Tras ochenta años de reclusión, una nueva civilización de mutantes, radiación, bandas y violencias les espera fuera.



¿Qué razón fundamental impulsa a alguien a salir del seno materno de la Tierra a la agreste superficie? Pues la búsqueda de un chip de repuesto para el controlador de la purificadora de agua. Sin el líquido elemento, todos los habitantes de la Vault se verán obligados a seguir la suerte de los héroes, para no perecer de deshidratación. Como veis, buena disculpa, aunque poco espectacular –¿morirse de sed?– para una aventura.

En «Fallout» sólo se llevaba un aventurero, al que eventualmente se iban uniendo otros NPC. Estos seguían al líder, pero, realmente, no se comportaban como grupo de héroes, porque no se les podía dar órdenes individuales, ni tampoco promocionaban. Respecto al sistema del juego, es seguido fielmente por la segunda parte, por lo que hay poco que añadir: perspectiva tridimensional y combate por turnos.

TECNOLOGÍA 68 **ADICCIÓN 93**

El excelente interfaz permite un desarrollo fluido del juego pese a utilizarse un combate por turnos. El argumento del juego, a pesar de su apariencia simple, promete muchas sorpresas y profundidad. Las opciones del juego permiten su control en violencia para cualquier gusto.

PUNTUACIÓN TOTAL



Worms Armageddon

¡A por ellos!

De nuevo, nuestros ordenadores se han inundado de explosiones, tiros, bombas, ovejas y, sobre todo, de gusanos. Porque Team 17 ha finalizado el nuevo juego basado en el universo de «Worms». Con un nombre tan sugerente como «Worms Armageddon», este título promete horas y horas de destrucción y eliminación de esas criaturitas, cuyo final está claro desde un primer momento.

THE END OF THE WORM IS NIGH



La mofeta es una de las armas más divertidas de «Worms Armageddon», pues una vez sea puesto en libertad, este animalito comenzará a soltar flatulencias venenosas que enfermarán a los gusanos con los que se cruce.







TEAM 17
Disponible: **PC CD (WIN 98/95), PLAYSTATION, N64**
V. Comentada: **PC CD (WIN 98/95)**
ESTRATEGIA

En 1.995 todos pudimos ser partícipes del lanzamiento de un juego que consiguió llegar hasta más de dos millones de hogares, dando comienzo así a la invasión gusanil. Nos estamos refiriendo, cómo no, a «Worms», que teniendo su lanzamiento en PC, fue a continuación versionado en decenas de formatos más. En Navidades del 97 llegó la segunda parte que, con unos gráficos muy mejorados, nuevas armas y opciones, se convirtió en uno de los juegos más populares de Internet, junto con «Quake», a ambos lados del Atlántico. Esto no deja lugar a dudas cuando hay

Los gráficos tendrán la misma calidad que en la anterior entrega, variando únicamente el aspecto de los escenarios

que decir, y felicitar a Team 17, que con «Worms», «Worms 2» y ahora con «Worms Armageddon», esta compañía está realizando una saga sobresaliente en muchos aspectos, siendo uno de los más destacables la diversión, tal vez el que más descuidado está hoy día dentro del software lúdico.

Los creadores del juego que nos ocupa, desde un principio, tuvieron como máxima centrarse en el aspecto jugable y divertido, dejando un poco de lado la cuestión técnica, y esto habría que decirlo entre comillas, pues ahora que estamos viendo en directo el juego «Worms Armageddon», hemos llegado a la conclusión de que han logrado unir en un solo producto ambos aspectos, consiguiendo un título que no flaquea por ningún lado y que es capaz de darnos horas y horas de diversión continua.

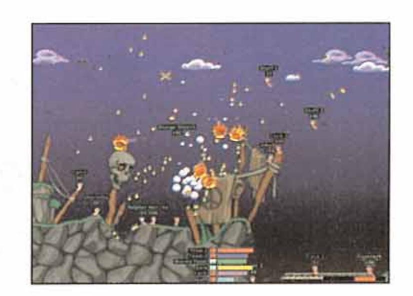
MÁS GUSANOS QUE NUNCA

El sistema de juego es el mismo que caracterizó en su momento a «Worms 2», pero con un gran plantel de novedades que lo convierten en algo más que una mera ampliación. Dispondremos de nuevas armas, muchas más posibilidades de juego, tanto en la opción de un solo jugador, como en la de multijuego; y un sitio web, que lleva un sistema parecido al de IRC y con el que jugar, hablar y divertirse con gente de todo el mundo, es mucho más sencillo que aquel de que disponíamos con la anterior parte.

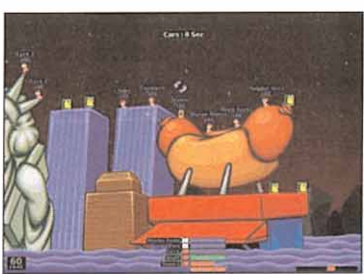
El aspecto gráfico ha sido mucho más cuidado que con la anterior entrega, a excepción de los personajes principales que siguen teniendo el mismo aspecto. Nuevos tipos de escenarios, con un novedoso sistema de generación aleatoria, con lo que el número de los mismos es prácticamente infinito; más de treinta niveles precreados con fines de entrenamiento y otros cincuenta, para juego normal. Nuevas animaciones, armas y efectos visuales que le añaden más espectacularidad e hilaridad a

La Batalla definitiva en internet

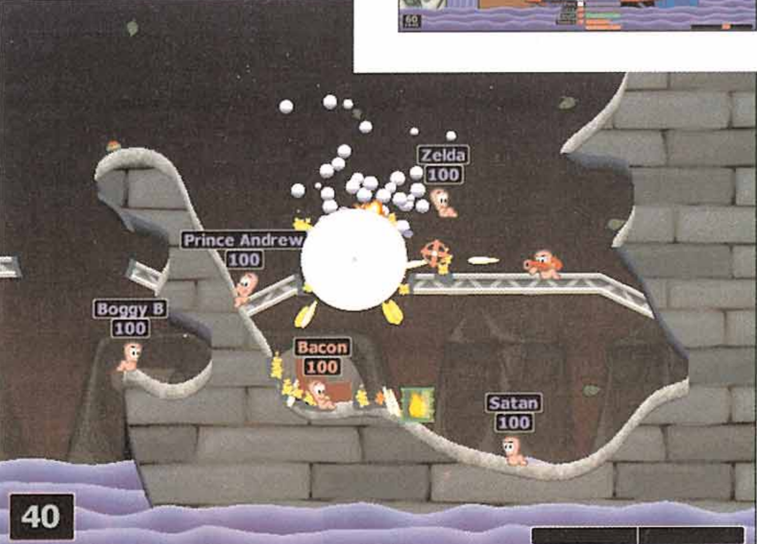
Ya con «Worms 2», la aceptación de Wormnet fue increíble. Miles de personas se conectaban a este sitio, creado por Team 17, para disputar reñidas partidas con aficionados al juego de cualquier parte del mundo, a fin de demostrar sus habilidades. El diseño del mismo está muy cuidado, al igual que las opciones, numerosas y fáciles de comprender. Con el inminente lanzamiento de «Worms Armageddon», Wormnet está sufriendo un severo lavado de cara, a fin de actualizarlo hacia las superiores posibilidades del juego; se está mejorando la conexión al mismo, para dar más rapidez en la conexión, etc.
Pocas veces veremos a una compañía programadora cuidando con tanto esmero el aspecto multijugador de un programa como lo están haciendo los chicos de Team 17, y es que con un juego así, merece la pena realizar este aspecto a la perfección.



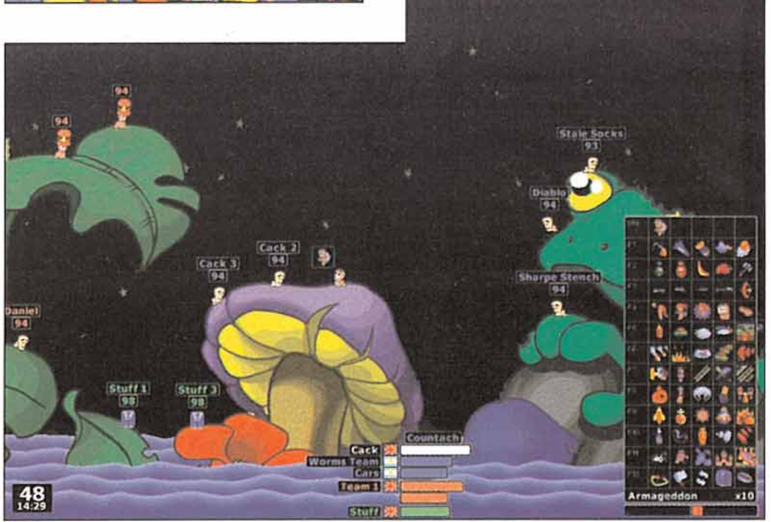
«Worms Armageddon» aporta a la ya clásica acción de «Worms 2», un arsenal mayor y más objetos y opciones durante la partida







El lanzallamas es demoledor si hay varios gusanos juntos. Además, mientras disparamos, podemos controlar el ángulo de fuego.



El gran número de armas y utensilios hará necesario un inventario de gran tamaño como el que aquí podemos apreciar.

la acción; una resolución de pantalla mayor, capaz de llegar a 1.024x768 y un sistema de menús completamente renovado.

El sonido, como no podía ser de otra manera, también ha sido mejorado. Se añadirán once nuevas melodías, que en conjunto darán cerca de sesenta minutos de música, nuevos bancos de voces para nuestros gusanos y cientos de efectos sonoros para las armas, las explosiones, las caídas, etc.

La pasión gusanil se ha desatado con una furia inusitada entre todos los ordenadores y usuarios con una facilidad tal que nadie va a poder resistir la tentación de echar unas partidas en solitario o contra alguien más. Si os lo pasásteis de lo lindo con «Worms 2» no deberíais perder de vista al último lanzamiento de Team 17, que de seguro va a ser capaz de proporcionaros horas y horas de risas y "piques" delante del monitor, en solitario o con vuestros amigos.

C.F.M.

Menú intuitivo

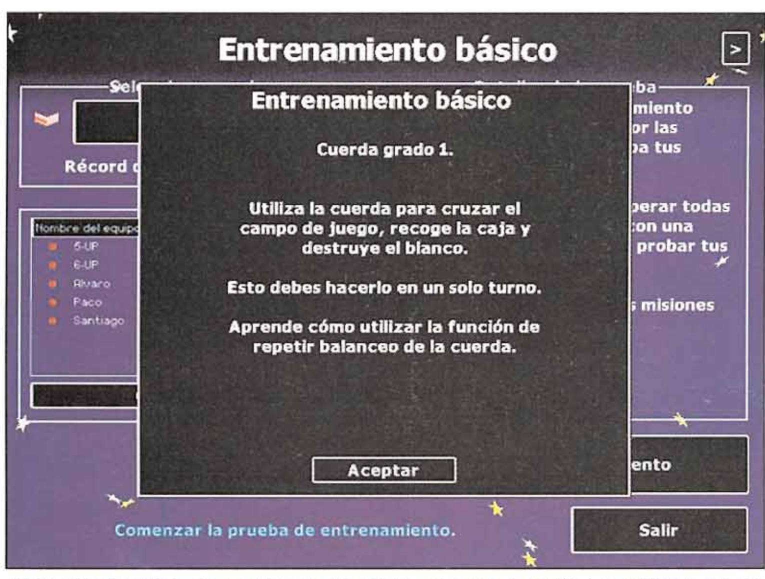


El sistema de menús ha sufrido cambios radicales, siendo ahora mucho más sencillo e intuitivo acceder a las diferentes posibilidades del juego. Tras unas pocas partidas, podremos identificar las opciones mediante los dibujos con que están adornadas, haciendo el manejo de los menús lo menos tedioso posible.

Con Wormnet podremos participar en las más divertidas batallas de «Worms Armageddon» con gente de todo el mundo



¡Ay madre! ¡La que se nos viene encima! Éste es uno de los ataques más destructivos, en escenarios abiertos, que contiene «Worms Armageddon».



Al diseño intuitivo de los menús, hay que añadir que «Worms Armageddon» está traducido y doblado al castellano, por lo que la comprensión de las instrucciones no representará ningún problema para el jugador.



TECNOLOGÍA 79 **ADICCIÓN 95**

Las nuevas armas son tan divertidas como demoledoras. Los gusanos controlados por la máquina son demasiado certeros con los disparos. El número de escenarios aleatorios es mucho mayor que en «Worms 2»

PUNTUACIÓN TOTAL



A partir de abril no querrás salir de casa...

DRAGON BALL GT

LA SERIE EN VÍDEO

2ª ÉPOCA

ANIME VIDEO

MANGA

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA
Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33

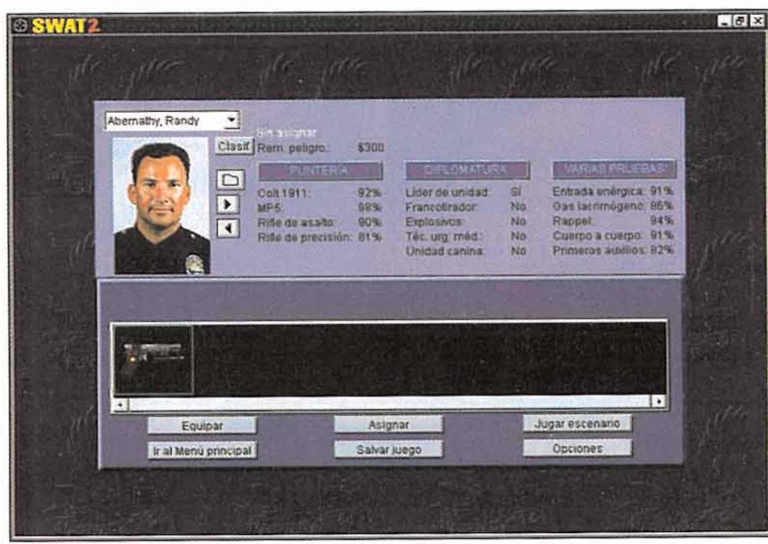
www.mangafilms.es/dragonballGT

Valdeman / Original & Copia

SWAT 2

Las dos caras de la moneda

Un marido en evidente estado de locura hiere a su mujer y toma a su hija pequeña como rehén. Mientras, en el exterior de la casa, la policía toma posiciones para evitar que la situación pueda acabar en desastre. ¿Qué es esto?, ¿la película que arrasa actualmente en cartelera? No, se trata de una de las muchas escenas que nos encontraremos en el nuevo juego de Sierra: «SWAT 2».



Antes de la misión podremos crear nuestras unidades seleccionando agentes, o delincuentes, de entre la larga lista existente.



SIERRA
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Situaciones tan violentas como éstas son habituales en las películas policiacas que tanto éxito tienen o, incluso, en programas de televisión que muestran actuaciones reales de los agentes más especializados, pero no son muy comunes en los monitores de nuestros PCs. Es de agradecer que dejen de lado temas como batallas medievales o espectaculares guerras del futuro para realizar un juego de estrategia.

Para empezar diremos que los S.W.A.T. forman parte del departamento de policía de Los Ángeles. Su nombre significa "Armas y Tácticas Especiales", lo que nos da una ligera idea de cuáles son las misiones asignadas a este grupo de élite. Sus entrenamientos son durísimos; nada debe quedar al azar en momentos de trascendencia.

Una gran variedad de personajes, de ambos bandos, podrán ser enrolados en nuestros cuerpos y de sus características depende parte de la misión

SIN TIEMPO PARA LA DUDA

Muchas de las misiones incluidas en «SWAT 2» son claras referencias a hechos reales que han conmocionado a la opinión pública en los últimos años, y esto se debe, en gran medida, a la colaboración especial en el proyecto de Daryl Gates –ex jefe del departamento de policía de Los Ángeles–. Todo lo comentado induce a pensar que el realismo es el mayor punto a favor de este juego y la cosa no va muy desencaminada. Pero la que quizás es su mayor virtud, se convierte, al instante, en su mayor defecto. Tanto esfuerzo en tener presentes las tácticas de la policía ha dejado en evidencia una clara falta de diversión a aquellos jugadores que no son aficionados a estas estudiadas maniobras de seguridad.

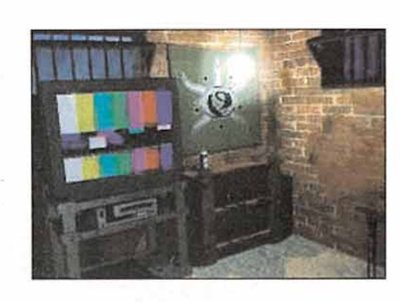
Para muchas personas realismo no es sinónimo de entretenimiento y su único propósito es pasar un rato divertido, algo a lo que no se presta con facilidad este programa.

Para controlar a nuestros protagonistas los programadores han ideado un sistema que intenta combinar las ventajas de la estrategia en tiempo real y por turnos. Es posible asignar órdenes inmediatas a cada uno de nuestros agentes o combinar varias y ordenar su ejecución simultánea. El problema es que para los oponentes también pasa el tiempo y no es fácil tomarse las cosas con tranquilidad mientras un sospechoso intenta escapar cerca de allí.

En cuanto al interface, recuerda bastante al usado en la serie «X-COM», y nos permitirá, con relativa facilidad, disparar, liberar y tomar rehenes, retar al enemigo, tirar puertas abajo, coger objetos, etc.

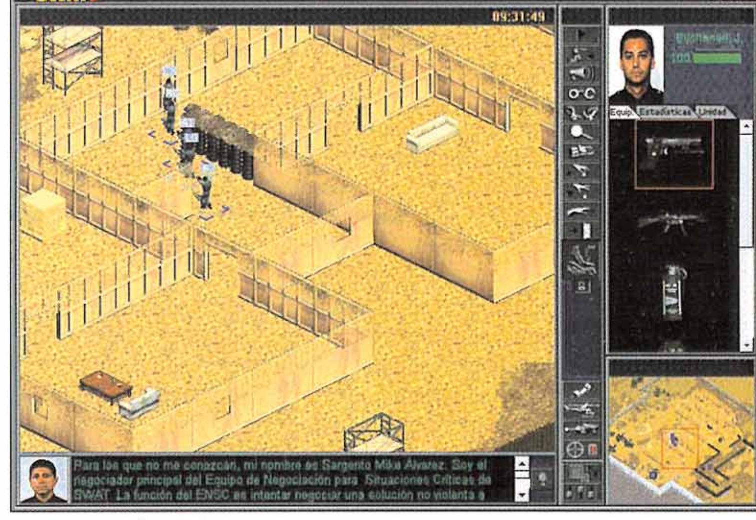
ENEMIGOS IMPREVISIBLES

A su favor hay que decir que jugar la misma misión puede dar lugar a situaciones bien distintas. Las reacciones del contrario no tienen por qué ser iguales ante una misma táctica, por lo que hay que contemplar siempre todas las posibilidades y procedimientos policiales para llevar a buen fin los objetivos. Uno de los aspectos que no consiguen sorprender al usuario es el relativo al diseño gráfico; decorados y protagonistas poco realistas contrastan con ese toque serio que acompaña a todo el programa. En ocasiones resulta difícil distinguir a









En muchas de las intervenciones es prioritario el uso de un negociador. Éste hablará por teléfono con el delincuente y tratará de acabar con el problema sin que sea necesario el uso de la violencia.

Es posible hacer que los personajes cumplan las órdenes inmediatamente, o esperen para realizar acciones conjuntas cuando así se les indique

un rehén de un sospechoso, con los consecuentes problemas que esto acarrea. Si a esto unimos un desplazamiento del escenario no acorde a la potencia de los ordenadores actuales y un número de frames no muy elevado para cada protagonista, podemos concluir diciendo que en este apartado no consigue acercarse a lo ya existente en el género.

Por último, es importante añadir la posibilidad de jugar con el hasta ahora llamado bando contrario. Podremos enrolarlos en una peligrosa organización llamada "Los Cinco Ojos" y cuyo único objetivo es extender sus ideas a través de acciones terroristas. Poco más que decir, aparte de unas interesantes opciones de juego en red, de un juego que podía haber dado mucho más de sí.

J.J.V.





Antes de proceder a la acción en el interior de la vivienda, es necesario delimitar un perímetro de seguridad con varios de nuestros hombres.

TECNOLOGÍA 68 **ADICCIÓN 70**

El aspecto gráfico supone un salto atrás en el género. Especialmente indicado a aquellos que tengan interés especial en los métodos policiales. Un policía lo podría usar como entrenamiento ante situaciones de especial emergencia.



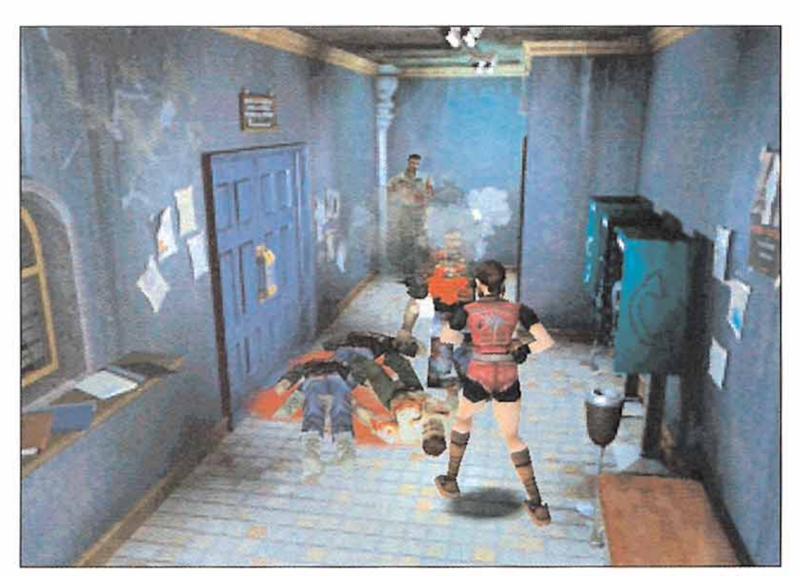
PUNTUACIÓN TOTAL

Resident Evil 2

Experiencias de ultratumba

Tras la extraña desaparición del grupo S.T.A.R.S., en una mansión abandonada en Racoon City, muchos fueron los rumores que se extendieron sobre dicho suceso que hacían culpable a Umbrella Corp., una empresa dedicada a la investigación de armas biológicas. Pero dichos rumores, al final, no pasaron de eso, y todo acabó en el olvido.

CAPCOM/VIRGIN
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)/PLAYSTATION**
V. Comentada: **PC CD (WIN 95/98)**
AVENTURA



En ciertas zonas del juego, donde el número de zombies es demasiado elevado, si disponemos de la munición suficiente para nuestra arma, podremos crear auténticas masacres de carne putrefacta.

Meses más tarde, dos personajes llegan a Racoon City, cada uno por motivos completamente distintos. Leon, un joven cadete de policía, ha elegido como destino la comisaría principal de la ciudad, y del que, salvo su ímpetu juvenil, cabe destacar todo. Graduado con honores en la escuela policial, campeón en concursos de tiro y un ejemplo a seguir dentro del cuerpo; y Claire Retfield, hermana de uno de los miembros del equipo S.T.A.R.S., Chris Retfield, que quiere convencerse en persona de la desaparición de su familiar.

Nada más llegar a Racoon City, ambos descubren por su cuenta que algo se sale de lo normal, las calles están demasiado siilenciosas y no se ve ninguna clase de actividad. En el centro de la carretera, Lion encuentra un cadáver en estado de descomposición y salvajemente mutilado. Poco tiempo tiene para examinarlo, ya que detrás suya aparecen cuatro pueblerinos con paso lento y arrastrado, a los que les faltan extremidades o que muestran las vísceras entre la destrozada ropa. Cuatro balazos en el pecho, pero la primera de las figuras no para. Corriendo despavoridamente, llega a un callejón que acaba en una puerta que de repente se abre, dejando ver a Claire que está siendo atacada por otra de esas monstruosidades vivientes.

Los personajes tienen mucha más definición y suavidad de movimiento en esta versión

Tras coger el coche patrulla de Lion, desaparecen por la calle principal sin percatarse de que un camión, cuyo conductor se ha transformado ya en zombi, viene tras ellos a toda velocidad. Por escasos segundos consiguen escapar del accidente, pero quedan separados por la cortina de fuego resultado del choque.

Ahora tendrán que llegar, cada uno por su lado, a la comisaría de policía y allí idear un plan que les permita salir de este infierno con vida.



Llegar a la comisaría significa el comienzo de los problemas, ya que es en el interior de esta fortaleza, llena de recovecos y lugares secretos, donde se oculta el origen del G-Virus.

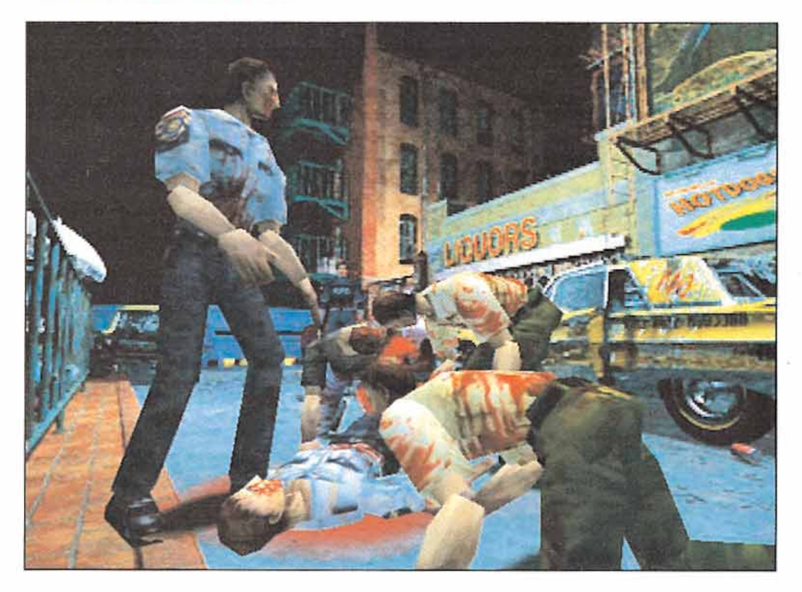
Esto es todo lo que queda del científico que, contratado por Umbrella Corporation, inventó el G-Virus. Tendremos que hacer uso de todo nuestro arsenal para acabar con él.

ESPERADA CONVERSIÓN

«Resident Evil 2» supuso, cuando salió la versión de PlayStation, motivo de envidias por parte de la totalidad de los usuarios de PCs, pues tenían vetada la posibilidad de disfrutar de una de las aventuras más terroríficamente divertidas que se habían creado en la historia del soft, superando a la primera parte en todos los aspectos.

La historia nos pone en el rol de uno de los dos personajes principales, justo al lado del accidente y acosados por un montón de zombies sedientos de sangre, pero la verdadera aventura dará inicio justo en el momento en que se atraviesen las puertas de la comisaría. Un edificio que oculta más de una sorpresa desagradable. Con un sistema de cámaras estáticas, nuestros personajes podrán moverse e interactuar con los diferentes objetos, con plena libertad. Según vayamos realizando acciones acertadas o que afectan en el transcurso de la aventura, veremos secuencias en las

la noche de los muertos vivientes



Como si de una película de John Romero se tratase, Racoon City se encuentra infestada por zombies sedientos de sangre que salen por todos lados a centenares, con su paso lento pero constante. Aprender a esquivarlos será nuestra mejor opción, ya que si pretendemos acabar con todos, al final nos veremos sin munición y estaremos irremediablemente perdidos.

La versión de PC tiene nuevas modalidades de juego que no existían en la versión de consola

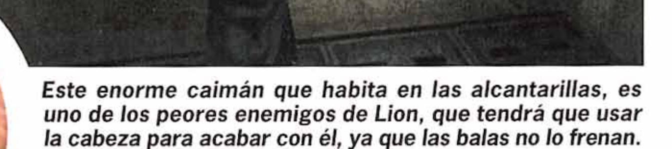
que tanto Leon como Claire, entablan conversaciones con otros personajes, accionan un mecanismo cualquiera, o son sorprendidos.

PARECIDO, NO IGUAL

El sistema de menús e inventario es muy parecido al de la primera parte, de forma que todos los que disfrutaron de «Resident Evil» no tendrán muchas dificultades a la hora de familiarizarse con el sucesor. Cada personaje tendrá un número limitado del casillas para llevar objetos, de ahí que un perfecto manejo de los baúles que hay repartidos por todo el juego y que están interconectados entre sí, nos permitirá llevar a buen puerto la historia y no ➤



Esta aberración de la naturaleza será el último obstáculo antes de escapar del laboratorio de Umbrella, pero hay que vencerle rápido ya que todo va a estallar.



Este enorme caimán que habita en las alcantarillas, es uno de los peores enemigos de Lion, que tendrá que usar la cabeza para acabar con él, ya que las balas no lo frenan.

vernos nunca sin munición o con un exceso de equipaje.

«Resident Evil 2» para PC incluye varias opciones de juego que no había en el de PSX. Podremos elegir entre la versión europea y la japonesa para jugar, o lo que es lo mismo, "Biohazzard 2", que entre otras cosas se diferencia de la primera por dar más cintas de tinta cada vez; porque los enemigos precisan menos disparos para caer; por la secuencia de muerte, que es diferente y por la puntuación máxima al finalizar la aventura, que en vez de una A es una S.

El modo "Batalla Extrema", que se consigue después de finalizar el juego con ambos personajes y en el que tendremos que ir desde el final hasta el principio del juego.

El fuego no los detiene



El juego es, ante todo, realista, pues se han cuidado al máximo detalles como el hecho de que al carecer de sentimientos y sensibilidad, los zombies no retroceden ante nada y son prácticamente inmunes a aspectos como el fuego. Solamente un buen tiro en la cabeza podrá pararles en seco.

HA MERECIDO LA PENA

Los gráficos son mucho mejores que los de PlayStation, gracias al perfecto uso de la aceleración 3D, a la cual se le ha dado un cuidado fuera de lo normal, convirtiendo a «Resident Evil 2» en uno de los títulos con más compatibilidad entre los chips de las tarjetas aceleradoras. Tanto los personajes como los escenarios y objetos, gozan de una resolución y una nitidez mayor, además de unos movimientos francamente fluidos. Tenemos que echar en cara de nuevo a los señores de Capcom el hecho de que, al igual que ocurrió con la conversión a PC de la primera parte, hayan preservado la secuencia de las puertas abriéndose, ya que mientras que en PlayStation es una manera de disimular los momentos de carga, en PC nos parece absurdo tener que esperar.

Por fin los usuarios de ordenador podemos disfrutar de este gran juego

El argumento y la jugabilidad son otros de los puntos sobresalientes, pues cuesta muy poco introducirse en la aventura y sufrir los sustos, golpes, arañazos y mordiscos que se lleva el personaje, a lo que hay que añadirle la perfecta mezcla del género arcade con el de aventura que caracteriza a este programa y que le hace perfecto para cualquier tipo de público siempre, eso sí, que no sea fácilmente impresionable o de gustos refinados.

La segunda parte del terror creado por Capcom ha llegado a nuestros ordenadores, para deleite y admiración de todos los que gusten de emociones fuertes. Si os gustó «Resident Evil», con esta segunda parte viviréis experiencias de ultratumba.

C.F.M.

TECNOLOGÍA 80 **ADICCIÓN 94**

Geniales la ambientación y trama de la aventura. Han cometido el mismo error que con la primera parte: mantener los escenarios iguales que en la versión de PlayStation. A destacar las diversas opciones de juego que posee.

PUNTUACIÓN TOTAL







Más de 300 alucinantes juegos shareware para jugar directamente desde el CD-Rom.
Incluye navegador clasificado por categorías.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Siente la emoción de los mejores juegos 3D, listos para jugar desde el CD-Rom sin necesidad de disco duro.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



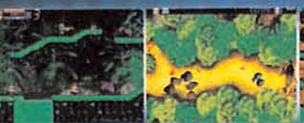
Más de 250 juegos shareware para PC, listos para jugar directamente desde el CD-ROM (desde cualquier unidad de CD).



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Seis fantásticos juegos para PC, totalmente nuevos, en versión completa. Acción, habilidad, estrategia...Toda la diversión en un cd-rom.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



6 fantásticos juegos completos preparados para disfrutarlos directamente desde el CD-ROM. Fantasía, aventuras, habilidad, etc. Todo sin necesidad de disco duro.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Todos los mejores juegos de fútbol del momento en versión shareware para PC.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ Por sólo 2.995 Ptas.



Con Napión podrás visitar las épocas más remotas de la historia en una aventura 3D, en la que tendrás que hacer uso de tus mejores armas para luchar contra unos enemigos de lo más misterioso.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Tu habilidad es la única arma de que dispones para llegar el primero en esta endiablada carrera. Hielo, barro, fuego... todo está en tu contra, pero con reflejos y astucia serás el CAMPEÓN.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Maneja 6 personajes principales con diferentes armas. Más de 30 monstruos y enemigos distintos. Espectaculares gráficos 3D y más de 60 niveles.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Se avecina la más terrible invasión extraterrestre, miles de naves enemigas se preparan para atacar la Tierra. Tú eres la alternativa para salvar la especie humana de su total desaparición.



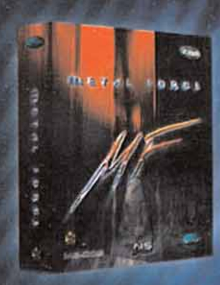
PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



Se prepara un inminente ataque frontal. La MAFIA ha declarado la guerra. Defiende el sector de la ciudad que todavía no ha sido reducido. Elige las misiones y difruta de un auténtico subidón de adrenalina.



PC | CD-ROM | Windows™95 | y 98 Por sólo 2.995 Ptas.



El juego de combate más inspirador. Seres mutantes se enfrentarán a ti en unos escenarios de lo más revelador.Comprueba tu poder y disfruta.



PC | CD-ROM | MS-DOS™ | Windows™95 | 98 Por sólo 2.995 Ptas.

¡YA A LA VENTA!

Disponible en quioscos, grandes almacenes y las mejores tiendas de informática.






www.newsoft.es
www.newsoftusa.com
Atención al cliente:902 414 414

SimCity 3000
Cosmopolita

Si ha habido un juego de estrategia que haya gustado tanto a los estrategas como a los que no lo eran, ese ha sido «SimCity». Con él, muchos hicimos nuestros primeros pinitos en la estrategia de simulación, sentando las bases para enfrentarnos a cualquier título actual. Desde entonces, muchos competidores han caído sobre el original «SimCity», y por ello los responsables de Maxis se encargan de hacernos ver ahora quién manda aquí.

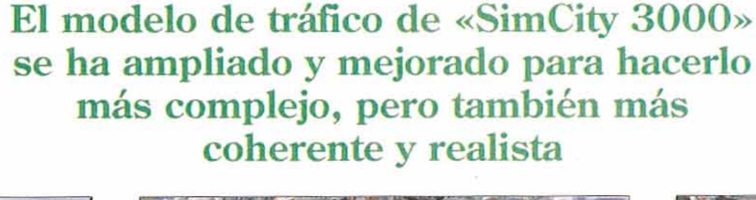
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
En preparación: **POWER MAC**
ESTRATEGIA

Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar que la serie «SimCity» es una de las que cuentan con más seguidores dentro del mundo de la estrategia. Está, por lo tanto, el terreno abonado para este nuevo título que viene a reverdecer viejos momentos gloriosos para Maxis, y hacernos vivir, una vez más, la emoción de gestionar nuestra propia ciudad. Y lo hace precedido de una polémica por una realización 3D que al final no ha podido ser y la duda de si los programadores serían capaces de integrar los avances tecnológicos desde «SimCity 2000» para hacer un juego verdaderamente actual.



Los desastres naturales como tornados, terremotos, etc., estarán siempre amenazantes, constituyendo un gran desafío en el juego.

Finalmente, se ha mantenido el diseño isométrico con la ya conocida rejilla sobre la que se disponen de forma modular los edificios y distintos componentes de la ciudad. Los mapas son de tamaño considerable –muy, muy grandes–, y se pueden girar noventa grados en cualquier dirección y hacer varios niveles de zoom. El juego se controla mediante un interfaz sobre el mapa y un completo sistema de menús e iconos.



El modelo de tráfico de «SimCity 3000» se ha ampliado y mejorado para hacerlo más complejo, pero también más coherente y realista



El modelo de construcción de los edificios tiene tres tamaños distintos para acomodarse a nuestras necesidades en cada momento.

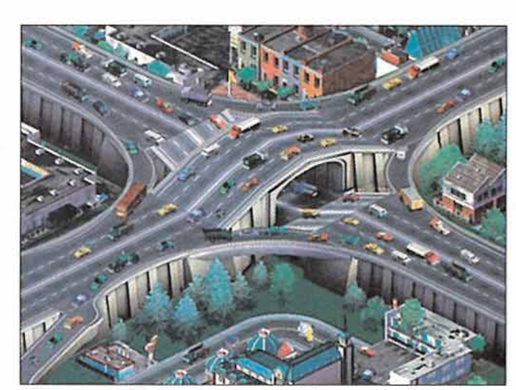


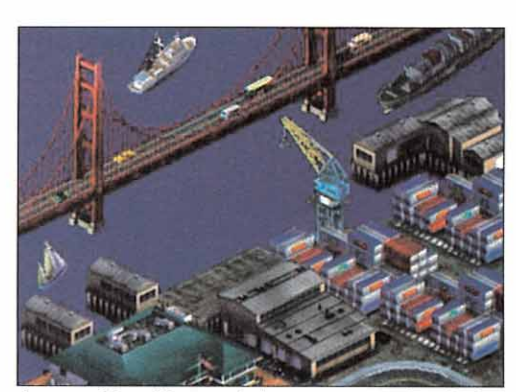
Dispondremos en todo momento de consejeros que nos orientarán sobre distintos aspectos del juego, proporcionándonos ayuda.



Las visitas de ovnis serán un desastre bastante presente en el juego, de consecuencias muy variables, generalmente desfavorables.


La densidad de las ciudades será inmensa, dada la enormidad de los mapas en los que podremos crearlas.


Disponer de una buena red de comunicaciones tendrá contentos a nuestros ciudadanos y nos hará ganar mucha popularidad.


La combinación armónica y no agresiva de las áreas urbanas y las industriales es una pieza clave en el equilibrio de nuestras ciudades.

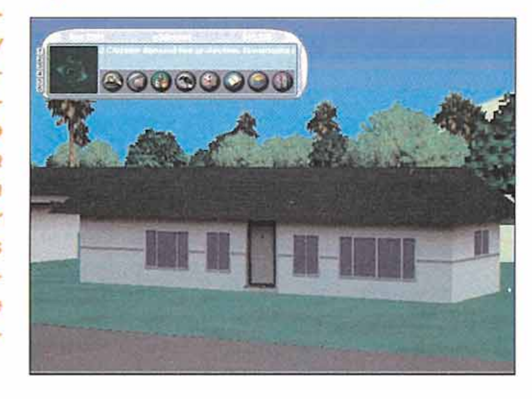
Lo que pudo ser y no fue

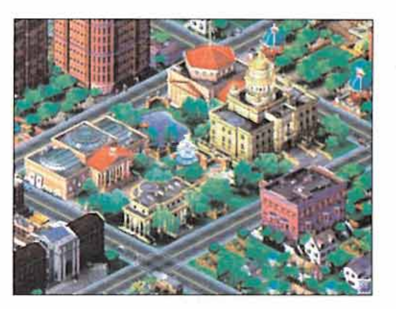


Hace ya más de un año, poco antes del E3 de 1.997, Maxis anunció a bombo y platillo «SimCity 3000» como un juego revolucionario. Realizado totalmente en 3D en un entorno con libertad de movimiento en 360 grados, el juego iba a permitirnos controlar todos y cada uno de los rincones de nuestra ciudad desde un punto de vista subjetivo con el que nos introduciríamos por edificios y calles. En dicho E3 se llegó a mostrar una versión operativa muy primitiva de aquella intentona de «SimCity» en 3D.

Pero el tiempo pasaba y nada ocurría. «SimCity 3000» seguía siendo tan sólo el proyecto de un juego revolucionario. Hasta que, a mediados de 1.998, el director general de Maxis, Luc Barthelet, hizo un comunicado en el que informaba que «SimCity 3000» no iba a ser como se había anunciado y sí más parecido al «SimCity 2000» que todos conocemos de sobra. Los argumentos esgrimidos por Maxis para justificar este cambio de idea fueron que la tecnología de los PC en los que iba a funcionar «SimCity 3000» no estaba aún preparada para afrontar la navegación 3D del juegó con unas mínimas garantías de calidad gráfica.

Vistas las tarjetas aceleradoras disponibles en la actualidad y los juegos 3D de los que ya disfrutamos, el razonamiento de Maxis suena más bien a excusa por no haber podido alcanzar unos niveles tecnológicos en su juego que ellos mismos se marcaron y que el mercado esperaba. También es cierto que no es necesario que un juego utilice la tecnología gráfica más puntera para ser bueno, pero vistos los antecedentes, «SimCity 3000» siempre tendrá una cierta aureola de decepción.







El número de edificios ha aumentado de forma considerable a 350, en contra de los 80 que tenía «SimCity 2000»

NUESTRA CIUDAD IDEAL

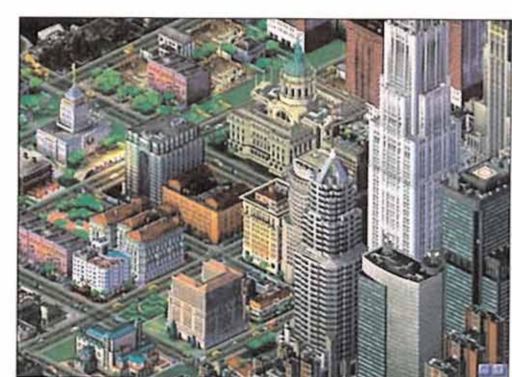
«SimCity 3000», como todos los «SimCity», nos permitirá crear y gestionar nuestra ciudad ideal, levantándola desde cero y configurándola a nuestro gusto. En ella vivirán nuestros ciudadanos simulados –los Sims–, que serán los jueces de nuestra gestión como alcalde. La ciudad estará compuesta por distintas zonas: residenciales, industriales y comerciales, unidas por una red de carreteras y alimentadas por tendido eléctrico procedente de una central de potencia –eléctrica, de carbón, nuclear, etc.–. Nada ha variado en el planteamiento desde el original «SimCity».

Según avance el tiempo, nuestra ciudad crecerá y prosperará, como ocurre con las ciudades reales, y la podremos añadir nuevos sistemas de transporte –tren, metro, autobús, barcos, aviones–, y necesitará nuevos servicios –hospitales, comisarías, parques de bomberos, colegios, museos, parques, estadios, etc.–. Pero también surgirán problemas, como el tráfico, la delincuencia, la polución, los desastres naturales, las incursiones de ovnis, y todos esos pequeños defectillos que tienen las ciudades.

Nuestra ciudad será plena de bullicio y animación, con sus habitantes pululando por doquier y dedicándose a sus actividades, y todo tal y como sería en el mundo real, mucho más que en anteriores «SimCity». Así, el tráfico es más complejo y su gestión nos dará muchos quebraderos de cabeza; tendremos que implantar una red de recogida de basuras por toda la ciudad, podremos construir barrios históricos o vanguardistas, y el juego tendrá lugar en distintas épocas históricas ►


La opción de construir barrios históricos o monumentos famosos es interesante para personalizar y dar glamour a nuestra ciudad.


Los comienzos de una ciudad son siempre los mismos: una central de energía, unas pocas casas, y carreteras para comunicarlas.


La gran variedad de edificios hará que nuestras ciudades tengan un aspecto bien diferente a como tenían en «SimCity 2000».

modernas. Sin embargo, no se han tenido en cuenta aspectos como la influencia de las distintas estaciones del año en la ciudad, o el cambio de día a noche.

REFLEXIONES

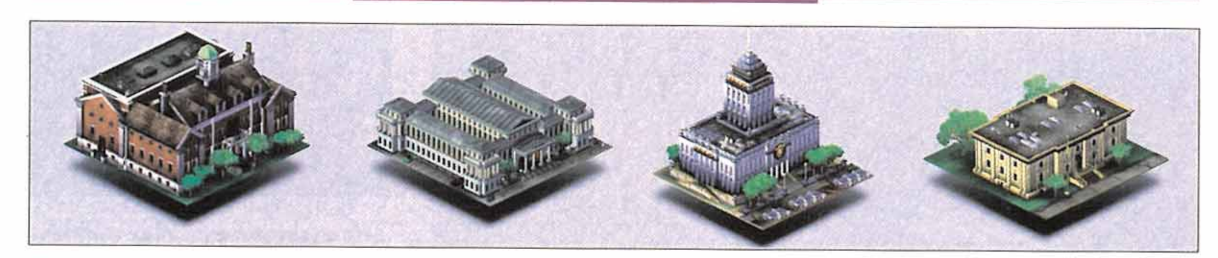
«SimCity 3000» no es un mal juego, pero tampoco era el juego que todos esperábamos. Desde un punto de vista eminentemente práctico, y olvidando la anterior versión «SimCity 2000», es un juego de estrategia de simulación que no debería faltar en ninguna colección. Pero examinando los antecedentes, «SimCity 3000» es «SimCity 2000» maquillado y ampliado, sin que se aprecien verdaderamente los cuatro años de diferencia que hay entre ambos títulos. Las prisas les han jugado una mala pasada a la gente de Maxis.

También es cierto que cuenta con nuevas posibilidades multijugador, que los elementos multimedia le hacen mucho más atractivo, que su comprensión y manejo son totalmente intuitivos, que su amplitud estratégica hay pocos juegos que la igualen, y que el nivel de dificultad es muy graduable. Cuenta además con más tipos de edificios (350) y monumentos del mundo real que podremos construir. Los niveles de zoom son mayores, y el detalle gráfico (en dos resoluciones: 640x480 y 800x600) y sonoro han sido muy mejorados con respecto a su antecesor.

Con todo ello, «SimCity 3000» es un juego muy divertido, con la mayor adicción que puede tener un juego de estrategia, y bastante agradable de jugar, gracias a un interfaz que no da problemas. La enormidad de opciones hace el resto para que no nos aburramos y todas las partidas sean diferentes. Es un juego fantástico, pero «SimCity 2000» también lo era, y no lo sobrepasa en casi nada, con lo que el mérito del nuevo juego se reduce. Podemos considerar a «SimCity 3000» como un juego "provisional" de transición de Maxis hacia un entorno en tres dimensiones, que es lo que realmente querían hacer, pero el tiempo o las presiones no les han permitido culminar. Quizás en «SimCity 4000».

C.S.G.

Al microscopio



Una cosa que nunca podremos reprochar a la gente de Maxis es su gusto por el detalle. Si los anteriores «SimCity» ya fueron un dechado de viveza, colorido y detalle, esta nueva versión no se queda atrás. Los gráficos de los edificios y del decorado en general son de lo más detallado que hemos tenido oportunidad de ver en juegos similares. Y las constantes animaciones del tráfico, las personas, la ciudad creciendo y transformándose, dotan al juego de una vida inusitada y un ambiente tremendamente realista.

Este elevado nivel de detalle se hace extensible a las opciones del juego, mucho más amplias que en «SimCity 2000», con nuevas decisiones que tomar, muchos más indicadores que tener en cuenta para que nuestros ciudadanos estén contentos, y bastantes más problemas a los que hacer frente, tanto desastres naturales como accidentes.

Esta pasión por el detalle al máximo es el principal exponente de «SimCity 3000», y lo que le diferencia realmente de las anteriores versiones, puesto que el espíritu, la mecánica de juego, e incluso el diseño de los gráficos y el interfaz, permanecen inalterables. Como si el tiempo no hubiese pasado por ellos, «SimCity 3000» es, ante todo, el hermano mayor de todos los "Sims".

Los amantes de la serie estarán encantados con este nuevo título, que seguro colma sus expectativas

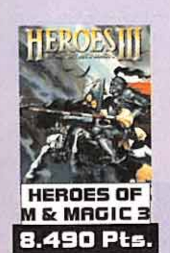

TECNOLOGÍA 77 ADICCIÓN 88

¿Dónde están las tres dimensiones? Éste es el «SimCity» de toda la vida. Es el juego de simulación estratégica más fácil de comprender y de llegar a dominar de cuantos ha habido. El gran nivel de detalle conseguido en todos los aspectos es muy representativo.

PUNTUACIÓN TOTAL



JUEGOS CD-ROM JUEGOS



HEROES OF M & MAGIC 3
8.490 Pts.



XWING ALLIANCE
8.490 Pts.



STARCRAFT BROOD WARS
5.490 Pts.



RAINBOW 6
8.290 Pts.



RAINBOW 6 EXPANSION
5.490 Pts.

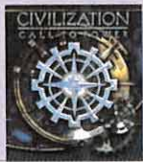


CLOSE COMBAT 3
8.990 Pts.



DELTA FORCE
7.490 Pts.


ULTIMA ONLINE (1 + 2)
9.390 Pts.

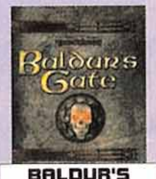


CIVILIZATION 3
8.390 Pts.


KNIGHTS & MERCHANTS
8.490 Pts.



TUROK 2
8.190 Pts.



BALDUR'S GATE
6.490 Pts.



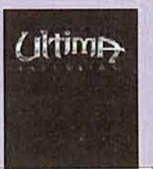
MYTH 2
7.990 Pts.


MAGIC & MAYHEM
8.390 Pts.

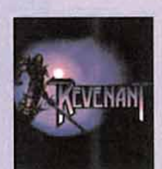


SILVER
8.390 Pts.

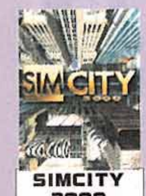

WARZONE 2100
8.390 Pts.



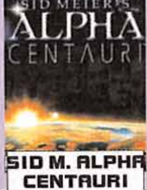
ULTIMA 9 ASCNESION
8.390 Pts.



REVENANT
8.390 Pts.



SIMCITY 3000
6.990 Pts.



SID M. ALPHA CENTAURI
7.490 Pts.

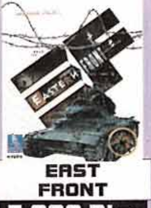
WORMS ARMAGGEDON
6.990 Pts.



OPERATIONAL ART OF WAR 1
8.490 Pts.



WEST FRONT
8.490 Pts.


EAST FRONT
5.990 Pts.


HOMEWORLD
8.390 Pts.



JAGGED ALLIANCE 2
8.390 Pts.



FLEET COMMAND
8.490 Pts.

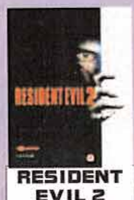


GET MEDIEVAL
7.990 Pts.



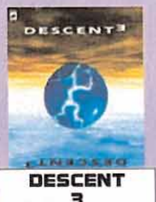
REQUIEM
8.390 Pts.

POWER SLIDE
6.490 Pts.



RESIDENT EVIL 2
7.690 Pts.


WIZARDRY 8
8.390 Pts.



DESCENT 3
8.390 Pts.



DARK VENGEANCE
4.990 Pts.

MORTYR
8.390 Pts.


KINGPIN
8.390 Pts.

SIMULADORES DE VUELO



FALCON 4.0
9.390 Pts.



WWII FIGHTERS
8.390 Pts.



FIGHTER SCUADRON
8.990 Pts.



LUFTWAFFE COMMANDER
8.990 Pts.


APACHE HAVOC
7.990 Pts.



F16 AGRESSOR
8.990 Pts.

Y PROXIMAMENTE:
ACES: X-FIGHTERS, SU-27 FLANKER 2.0, TOP GUN HORNETS NEST, FA18 SUPER HORNET, MIG ALLEY, FLY, A-10 (JANE'S), FIRETEAM y NATIONS WWII FIGHTER COMMANDS (PSYGN.)

EXPANSIONES MS FLIGHT SIM. 98:
CLASSIC WINGS, CONCORDE, FS CLOUDS TEXTURES, CHINA, BERLIN, AUSTRALIA, TAHITI, CLEARED TO LAND, JAPANESE AIRCRAFT, RAF COLLECTION, SRI LANKA, HIMALAYAS, AIRBUS 98, VIENNA, AIRSHOW, VENEZIA, EFTS 98, GERMAN AIRPORT y muchas mas. (PRECIOS MUY ECONOMICOS - CONSULTAR)

MAS NOVEDADES

ANNO 1602	6.990 Pt.
ARMY MEN 2	8.390 Pt.
BALDURS GATE EXPANSION	5.490 Pt.
BATTLEGROUND CHICKAMAUGA	6.490 Pt.
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	6.490 Pt.
CONFLICT FREESPACE EXPANSION	5.490 Pt.
DEO GRATIAS	7.290 Pt.
HALFLIFE	6.990 Pt.
HERETIC 2	6.990 Pt.
KING QUEST 8	7.390 Pt.
MEN IN BLACK	6.390 Pt.
MOTO RACER 2	6.490 Pt.
QUAKE 2 NET EXTREMITIES PACK	5.490 Pt.
QUEST FOR GLORY 5	7.490 Pt.
RETURN TO KRONDOR	8.390 Pt.
RECOIL	7.490 Pt.
REDGUARD	8.990 Pt.
SLAVE ZERO	8.390 Pt.
SHADOW COMPANIE	8.390 Pt.
SKI RACING EXTREME EDITION	6.990 Pt.
SNOWWAVE AVALANCH	6.390 Pt.
STARSIEGE TRIBES	8.390 Pt.
TEST DRIVE 2	6.490 Pt.
TEST DRIVE OFF ROAD	6.490 Pt.
THIEF	6.990 Pt.
WAR OF THE WORLDS	6.990 Pt.
WARGASM	6.990 Pt.
WARHAMMER CHAOS GATE	6.990 Pt.

PROXIMAMENTE

AGE OF EMPIRES 2	CONSULTAR
C & CONQUER TIBERIUM SUN	CONSULTAR
DAIKATANA	CONSULTAR
DIABLO 2	CONSULTAR
DUKE NUKEM FOREVER	CONSULTAR
DUNGEON KEEPER 2	CONSULTAR
EAST FRONT 2	CONSULTAR
FIGHTING STEEL	CONSULTAR
GABRIEL KNIGHT 3	CONSULTAR
GREAT BATTLES OF BRITAIN	CONSULTAR
IMPERIALISM 2	CONSULTAR
KKND 3	CONSULTAR
LANDS OF LORE 3	CONSULTAR
MAX PAYNE	CONSULTAR
MECHWARRIOR 3	CONSULTAR
MIGHT AND MAGIC 7	CONSULTAR
NORTH VS. SOUTH	CONSULTAR
OPERATIONAL ART OF WAR EXPANSION	CONSULTAR
OUTCAST	CONSULTAR
PANZER ELITE	CONSULTAR
QUAKE 3	CONSULTAR
ROAD TO MOSCOW	CONSULTAR
SEVEN KINGDOMS 2	CONSULTAR
SHOGUN	CONSULTAR
SUPERBIKES	CONSULTAR
TORMENT (TIPO DIABLO)	CONSULTAR
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	CONSULTAR
UPRISING 2	CONSULTAR

OFERTAS - OTROS

CARMAGGEDON 2	5.490 Pt.
GANGSTERS	5.990 Pt.
POLICE QUEST SWAT 2	5.990 Pt.
JEDI KNIGHT + MYSTERIES OF THE SITH	7.190 Pt.
XWING VS. TIE + BALANCE OF THE POWER	7.190 Pt.
GREAT BATTLES ALEXANDER - HANNIBAL + JULIUS CESAR	6.490 Pt.
WARHAMMER SHADOW HORNET RAT + FINAL LIBERATION	7.190 Pt.
WIZARDRY COLLECTION (1+2+3+4+5+6+7+GOLD)	7.990 Pt.
QUAKE EXPANSION MALICE	1.990 Pt.
SPECIAL OPERATIONS	7.490 Pt.
TRESSPASE JURASSIC PARK	5.490 Pt.
FALLOUT 2	5.490 Pt.
ULTIMA COLLECTION (1+2+3+4+5+6+7+8)	5.990 Pt.
STARCRAFT + WARCRAFT 2 + DIABLO	7.990 Pt.
	7.990 Pt..

TODO A 4.990 (cada uno)

UNREAL, DEATHTRAP DUNGEON, XCOM INTERCEPTOR, TOMB RAIDER 3, SHADOWS OF THE EMPIRE, OUTLAWS, MECH COMMANDER, M1 TANK PLATOON 2, SHOGO, QUAKE 2 EXPANSIONS y myuchos más.

Tel.: (91) 5698264
Tel.: (91) 4693426
E-mail: media@clientes.fujitsu.es

APARTADO POSTAL 156.136
28080 MADRID



IVA y GASTOS de envio INCLUIDOS.
Productos importados, la mayoria en inglés.
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES
PRODUCTOS NO PUBLICADOS: 5% DTO.

Excessive Speed

Sencillo entretenimiento

Simple, sencillo, eficaz y divertido. Éste podría ser un rápido resumen de «Excessive Speed», un juego cuyas pretensiones son hacer pasar un buen rato, sin demasiadas complicaciones. Se trata, tan sólo de competir, contra el ordenador o contra algún amigo, conduciendo un pequeño coche y dando vueltas a distintos circuitos, usando cualquier posible argucia que se pueda imaginar para conseguir la victoria. Nada original, pero bastante entretenido.



Los distintos objetos que aparecen repartidos por todo el circuito pueden esconder sorpresas desagradables, además de algunas ayudas. Habrá que llegar a conocerse bien todas las posibilidades que encierran.

CHAOS WORKS/ GANYMEDE/IRIDON
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Ciertamente, los creadores de «Excessive Speed», Chaos Works («FireFight») y Ganymede Technologies, no se han roto demasiado la cabeza a la hora de escoger una idea para desarrollar el juego. Se trata simplemente del archiconocido arcade de carreras en que, conduciendo un coche diminuto, damos una serie de vueltas a un circuito que va desplazándose en la pantalla, para mantener nuestro vehículo centrado, repleto de trampas, objetos que recoger, bonos, etc., con la sana intención de ganar la competición, y con la única regla de que todo vale.

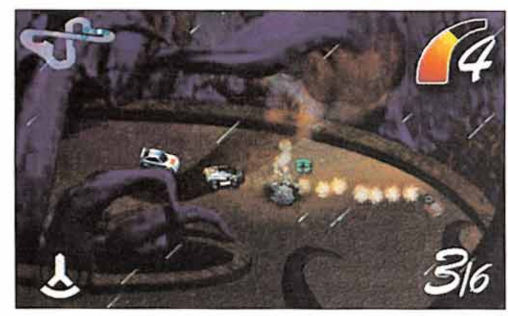
SIN EXTRAVAGANCIAS

Estamos ante un juego que hace de la sencillez su mejor arma. Aquí no hay complejos guiones que desarrollar, objetivos épicos que alcanzar ni héroes de brillante armadura. Tan sólo se trata de pasar un buen rato, sólo o en compañía de algún amigo, con un juego de esos que, a primera vista no ofrecen nada espectacular, pero que acaban enganchando durante horas. Y esa es la única pretensión de «Excessive Speed», divertir.

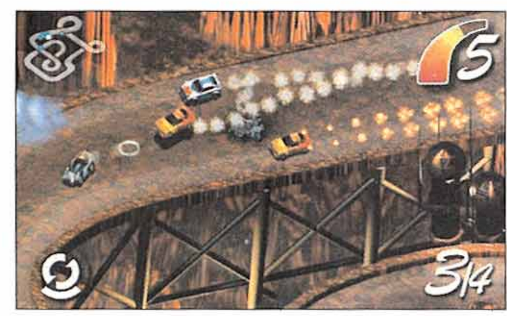
Para ello, toda la simplicidad de la idea original –más que machacada, y sus creadores no se avergüenzan en reconocerlo– de títulos como «Micro Machines» o «Speed Demons», ha sido tomada una vez más para, con la ayuda de pequeños detalles de diseño, ofrecer un arcade que cumple su cometido sin grandes aspavientos.

Todo el esfuerzo que los creadores de «Excessive Speed» no

De manera global, es un juego muy correcto, aunque ninguno de sus apartados destaca sobremanera



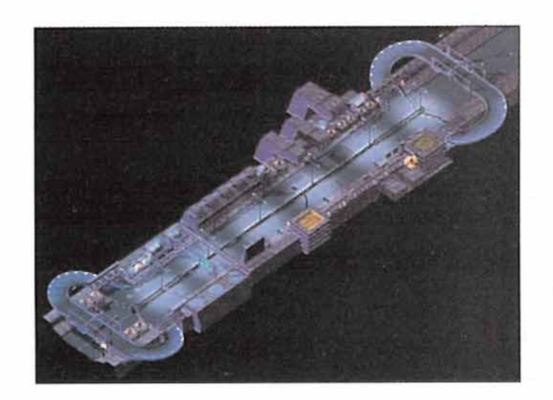
La inclusión de detalles gráficos realzan toda la variedad que podemos encontrar en una competición, al margen de la carrera en sí.



Aunque el nivel mostrado por la inteligencia artificial no es excesivo, está bastante bien adaptada a las características del juego.



El cuidado diseño de los circuitos –gráfico y en su trazado– es una de las mejores bazas del juego para ofrecer un conjunto atractivo.







han puesto en el apartado de la originalidad lo han invertido en el diseño gráfico, con una base de sprites prerenderizados, tanto para los coches como para los circuitos, y un inteligente uso de lo que puede dar de sí un entorno 2D.

El uso de una paleta de 16 bit, la aplicación de transparencias y algunos efectos de luz bastante notables y, sobre todo, una gestión bastante eficaz del scroll parallax –y, en teoría, el engine del juego puede gestionar un número ilimitado de planos–, producen un conjunto muy atractivo visualmente, reforzado por un buen nivel del diseño de los circuitos, así como de toda la imaginería cosmética que los adorna.

Aunque, como se ha mencionado, «Excessive Speed» es un juego diseñado en dos dimensiones, la verdad es que el buen trabajo realizado en los circuitos da bastante el pego y puede hacernos pensar que ciertos efectos 3D se han incluido en el conjunto, aunque en la práctica no sea así. Éste, al menos, es un buen indicativo del esfuerzo que sus creadores han puesto en este apartado.



Pese a ser un juego 2D, el diseño de los escenarios ofrece una falsa perspectiva muy lograda

CORRE Y DISPARA

Como es de recibo en un juego como «Excessive Speed», cualquier añagaza –por muy rastrera que sea– es un medio válido para lograr la ansiada victoria sobre el rival. Armas –hasta un total de 17 incluyendo algunas bastante típicas y otras más originales–, bonos y la habilidad de cada jugador, determinarán, en teoría, el resultado final. Aquí cabe mencionar que si bien la IA no es como para tirar cohetes, sí está trabajada en el sentido de que los rivales controlados por el ordenador son lo bastante astutos como para buscar atajos, así como para no sólo atacar al jugador, sino también hacerse algo la puñeta entre ellos, lo que resulta de agradecer.

Por supuesto, «Excessive Speed» ofrece la suficiente variedad de circuitos –catorce, a recorrer también en modo "reverse"– y modalidades de competición –incluyendo algunas bastante atractivas que hacen uso del "coche fantasma" en las opciones de contrarreloj– como para no resultar aburrido. Asimismo, las diferentes características de cada vehículo –velocidad, aceleración, peso, potencia y manejo– favorecen la jugabilidad, aunque el número que ofrece –seis, más uno oculto– no es demasiado elevado.

Lo mejor de «Excessive Speed» es que no precisa un gran equipo para funcionar correctamente –P100, 16 MB– y tiene detalles de diseño y calidad global que lo convierten en un título bastante atractivo. Sin embargo, lo que hemos considerado su mejor baza –sencillez, jugabilidad, adicción– también, en cierto modo, se vuelve contra él.

Es un título divertido y bien realizado, pero no destaca por nada en especial. Un aliciente es la posibilidad de permitir competiciones multiusuario –2 ó 4, con pantalla partida– en un único ordenador aunque, por el contrario, no ofrece opciones de red.

En definitiva, un buen juego. Sencillo y divertido. Quizá demasiado simple, pero que, al menos, cumple su cometido. No pasará a la historia, aunque tampoco creemos que lo pretenda.

TECNOLOGÍA 70 **ADICCIÓN 80**

Es sencillo y adictivo, y no ofrece, además, ninguna complicación. El modo multijugador es bastante limitado, y la pantalla partida limita la visibilidad del juego. El diseño gráfico ofrece un nivel bastante notable.

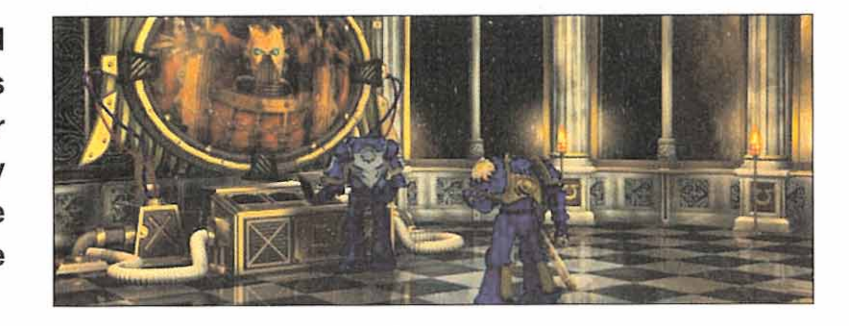
PUNTUACIÓN TOTAL



Warhammer 40.000 Chaos Gate

Mucho más que marines

El Ojo del Terror es una brecha en la misma realidad del Universo, una ventana desde la que las demoníacas razas que viven en el espacio disforme pueden pasar sin problemas a nuestro lado para extender el caos y adueñarse así de nuestros planetas, en nombre de sus malévolas deidades Nurgle, Slaanesh, Khorne y Tzeentch.



MINSCAPE/S.S.I.
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

Allá por el año 30.000, el Emperador de la humanidad creó mediante manipulación genética, una raza de guerreros, perfectos por naturaleza y que recibieron el nombre de Primarcas. Fueron puestos al cargo de legiones de Marines Espaciales para extender el dominio de su señor a lo largo del Universo. Los dioses del Caos, ávidos de poder, contactaron con los Primarcas en sueños, influyéndoles y tentándoles con las maravillas que poseerían si se unieran a ellos. Muchos resistieron la oferta y permanecieron leales al Emperador, mientras que otros cayeron en sus redes, siendo uno de ellos Horus, el más poderoso de todos los Primarcas y aquel que comenzó la llamada Herejía de Horus, cuyo fin era destruir al mismísimo Emperador. Tras una grandiosa lucha que duró decenas de años, Horus fue derrotado y todas los demonios invocados y legiones de marines traidoras, expulsadas hacia el lado disforme, a través del Ojo del Terror, pero esa grieta sigue abierta diez mil años después y, de nuevo, con fuerzas renovadas, las razas y los marines del caos vuelven para tomar bajo su yugo el Universo y vengarse de la anterior derrota.

Podremos equipar a nuestro libre albedrío a todas las unidades



Equipar a las Tropas

Tendremos que tener especial cuidado en esta parte del juego, pues dependiendo del tipo de escenario en el que vayamos a combatir, unas armas serán útiles o no. Hay algunas que siempre vendrán bien, como el Bolter pesado, pero otras como el lanzamisiles pueden ser inútiles en terrenos con muchos obstáculos.

ESTRATEGIA POR LOS CUATRO COSTADOS

En «Warhammer 40K: Chaos Gate» controlaremos a la legión Ultramarine, quizá la más grandiosa de todas las que hay hasta el momento, siempre leal al Emperador y seguidora incondicional de los escritos y designios del Codex Astartes, la Biblia del guerrero Marine Espacial. Con sus armaduras azul cobalto y el símbolo omega en un reluciente blanco

Zoom del Escenario



En todo momento podremos activar dos zooms de escenario para tener una visión del escenario mucho mayor, que nos facilitará la labor de mover u ocultar nuestras tropas frente a los inminentes ataques enemigos.

que indica el capítulo al que pertenecen, no dudarán en combatir a las fuerzas de Caos que han emergido desde el otro lado. La acción se desarrolla en un escenario tridimensional en el que movemos a nuestras unidades bajo un sistema de turnos separados, lo que nos da tiempo a pensar con detenimiento las acciones y que relega la acción arcade a un segundo plano, por no decir que es prácticamente eliminada, lo cual sería más correcto.

El interfaz es sencillo a la par de completo, pues en pocos minutos seremos capaces de familiarizarnos con él, siendo posible movernos por el mapeado con toda facilidad, haciendo que nuestros



La escuadra de asalto podrá recorrer grandes distancias gracias a sus retrorreactores, que les permitirán deslizarse hasta el combate cuerpo a cuerpo, en el que sus integrantes son expertos, con las tropas enemigas.

Las acciones se llevarán a cabo bajo un sistema de juego por turnos

marines espaciales lleven a cabo de manera exacta la acción que teníamos pensada.

Pero el aspecto estratégico no se queda en el campo de batalla, ya que en la astronave en la que viaja la legión por el espacio tendremos que equipar a nuestros soldados con las armas, granadas y equipo que prefiramos, pues dependiendo del planeta o zona en la que vayamos a luchar, necesitaremos un equipo u otro.



LA RECREACIÓN MÁS FIEL

Tal vez «Warhammer 40K: Chaos Gate» es la apuesta más acertada que, sobre los juegos de Games Workshop, han hecho Mindscape y S.S.I. No sólo por sus gráficos que, comparándolos con los del resto de las creaciones de la compañía («Shadow of the Horned Rat» y «Dark Omen» de «Warhammer Fantasy» y «Final Liberation» de «Warhammer Epic 40K»), son los más sobresalientes, siendo idénticos, hasta el más mínimo detalle, a las figuras de plomo que se usan en el juego de mesa. Las armas que podremos utilizar, las acciones que podremos llevar a cabo, la jerarquía, los poderes psíquicos de los bibliotecarios, todo ha sido respetado. Tal vez se echan en falta algunas unidades, como las escuadras de motos, las de exploradores, el Whirldwind y también las Cartas de Equipo, que



otorgan a los personajes especiales objetos únicos, pero es algo perdonable una vez que nos metemos en materia.

La fantástica jugabilidad solamente se verá truncada por el en ocasiones brusco scroll de pantalla que, si bien se hace un poco molesto, no llega a ser insoportable.

Gran acierto el de Mindscape que ha conseguido una calificación de notable con este título que es, sin duda, el perfecto sustituto al «Warhammer 40K» de mesa.

C.F.M.



TECNOLOGÍA 84 **ADICCIÓN 93**

Este título es la recreación más fiel de los juegos de Games Workshop, «Warhammer 40000». Los unidades son idénticas a sus réplicas en plomo. El scroll de pantalla es en ocasiones demasiado brusco.





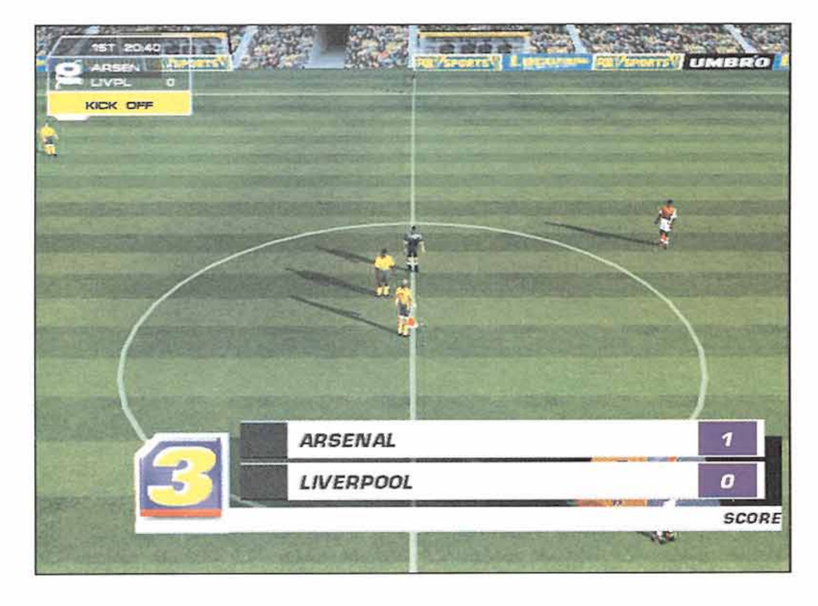
Actua Soccer 3

El fútbol mundial en tus manos

La serie «Actua Soccer», si bien nunca ha estado al mismo nivel de calidad técnica que «FIFA», ha suplido esta carencia con un control de juego más dinámico, y con la rapidez y libertad de acción muy por encima del espectáculo visual. Ahora se repite la historia con una nueva entrega, que defrauda en algunos aspectos.







GREMLIN
Disponible: **PC CD (WIN 95/98) PLAYSTATION/DEPORTIVO**

Para tranquilizar a los seguidores de la serie, empezaremos diciendo que el sistema de control sigue siendo tan bueno como siempre. Es decir, no hay movimientos o desplazamientos del balón predeterminados, todas las acciones se desarrollan con total libertad. La barra de potencia asociada al tiempo de pulsación es la clave para crear infinidad de pases y tiros, y el movimiento del balón está más asociado a nuestra habilidad y visión de juego que a la posición de los jugadores. Una de las novedades más de agradecer es el modo de juego lento, que frena la acción arcade para entrar en el campo de la simulación, ahora los jugadores no son todos como Carl Lewis; la velocidad de la acción está más acorde con la realidad.

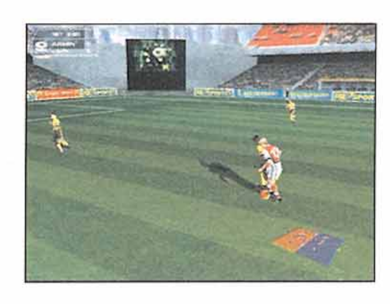
MOTION CAPTURE

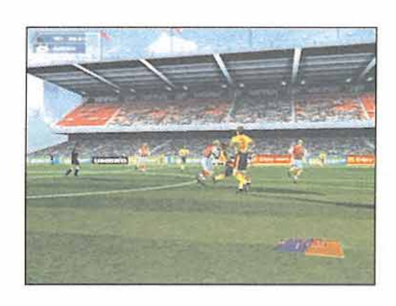
Las animaciones, como siempre a partir de Motion Capture, han mejorado por encima de todas las previsiones. Durante el proceso de captura del movimiento, un nuevo sistema de 10 cámaras con más sensores para registrar el movimiento de las articulaciones, ha permitido grabar más de 200 secuencias que, en total, contienen una increíble cifra, superior a los 10.000 frames. Los polígonos de los jugadores han sido dotados de mayor flexibilidad y definición del movimiento, y las secuencias son suaves y libres de saltos. Aún con este progreso, «Actua Soccer 3» sigue detrás de «FIFA 99» en el apartado de animación, pero ya alcanza un nivel sobresaliente y cada vez se acorta más la distancia.

La inteligencia artificial de los equipos controlados por el ordenador se ha dirigido a potenciar el juego de conjunto, y en los niveles profesionales la dificultad es



Hay más de 50 tipos de texturas para las caras de los jugadores, y el físico se aproxima bastante al aspecto de los jugadores reales.



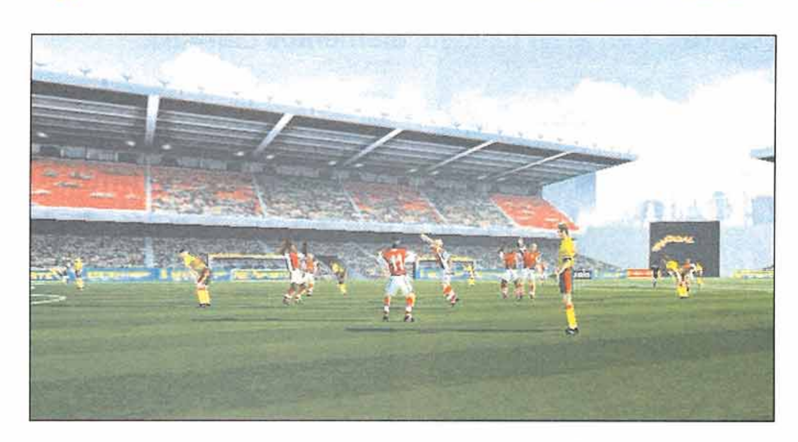


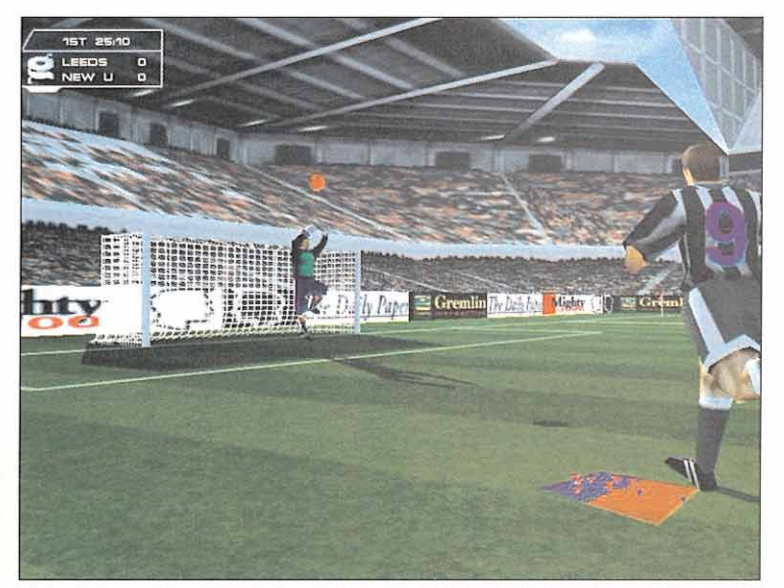




mucho mayor no sólo por la habilidad de los jugadores, sino también por los excelentes planteamientos tácticos, con defensas sólidas, presión y una ejemplar aplicación del fuera de juego. Los más identificados con la estrategia gozarán de lo lindo cuando comprueben que su equipo cumple a rajatabla la táctica diseñada; lástima que el editor no contemple el cambio de posiciones individuales. Como base de datos, «Actua Soccer 3» sigue destacando por su actualidad –equipos y jugadores de la presente temporada– y por su tamaño, con más de 450 equipos y 10.000 jugadores con características de destreza y físico basadas en la realidad. Del entorno gráfico 3D hay que destacar el aprovechamiento de las prestaciones de los últimos aceleradores gráficos –Riva TNT–; por fin podemos disfrutar de paleta de color de 32 bit a resoluciones de 1.280x1.024 en un juego de fútbol. Esta inagotable gama de color, las texturas y el sombreado recrean casi fotográficamente el terreno de juego, aunque los graderíos y demás elementos del estadio no son nada del otro mundo. Pocas novedades en las cámaras, entre las que seguimos echando en falta una perspectiva general de banda a banda para poder tener más "visión de juego". Las repeticiones cuentan con la ventaja de marcar con una línea la trayectoria de la pelota, pero la ausencia de parada perfecta y de la opción de guardar en el disco duro reducen su uso y disfrute. El sonido se limita a no desentonar. La banda sonora es de primera, sin olvidar una inolvidable presentación compuesta de un sensacional vídeo de momentos históricos acompañado por la "Cavalleria Rusticana".

La inteligencia artificial es tan elevada que ni los mejores entrenadores podrán ganar en el máximo nivel de dificultad





Entre los campos de fútbol se puede reconocer el Camp Nou, Old Trafford, Amsterdam Arena, Olímpico de Munich y Wembley.

CASI DEFINITIVO

Pero algo falla en «Actua Soccer 3», y parece increíble que se haya pasado por alto semejante error. Nos referimos al seguimiento de la acción que realizan las cámaras, lleno de saltos en la acción. El más grave consiste en que los tiros a puerta son tan fulgurantes que es casi imposible seguir la trayectoria del balón y de repente aparece el portero sacando de portería o recogiendo el balón de las redes. Lo mismo ocurre con las faltas, mientras la cámara sigue al balón, la acción queda interrumpida porque resulta que 20 metros atrás el árbitro ha pitado una falta que ni tan siquiera hemos podido ver. Tampoco ha sido buena idea que los despejes y remates de cabeza tengan la misma tecla de acción que los empujones en modo defensivo, porque lo más normal en los lanzamientos de córner es provocar un penalti a todas luces injusto. Como veis, son defectos incomprensibles que reducen la tremenda adicción de un juego de fútbol con un sistema de control en el que deberían fijarse en EA Sports.

A.T.I.

TECNOLOGÍA 76 **ADICCIÓN 82**

La calidad de las animaciones y de los gráficos ha mejorado mucho con respecto a su antecesor. A veces las cámaras se despistan y perdemos de vista la acción. El eficaz control de juego sigue siendo lo mejor de la serie, sin duda la más idónea para los partidos multijugador.



PUNTUACIÓN TOTAL

Imperialism
Sabia combinación

El siglo XIX cubre una época repleta de hechos históricos de gran relevancia. Pero la revolución industrial y la expansión colonial son dos de los acontecimientos que más juego pueden dar, con vistas a un programa de estrategia. Así nace «Imperialism», el último lanzamiento de SSI que aborda, con gran calidad, elementos clásicos.

FROG CITY/SSI
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
POWER MAC
V. Comentada: **PC CD (WIN 95/98)**
ESTRATEGIA

El tema tratado en «Imperialism» no es, desde luego, ninguna novedad dentro del género de la estrategia. Son ya muchos los títulos que permiten al jugador asumir el mando de un pueblo y conseguir un avance continuo de éste gracias a una administración correcta de sus bienes. Esto sería un gran problema si el título que nos ocupara en estas líneas no tuviera un nivel de calidad elevado, pero no es el caso; «Imperialism» es un gran juego que combina algunos de los mejores aspectos vistos hasta el momento.

EQUILIBRADO

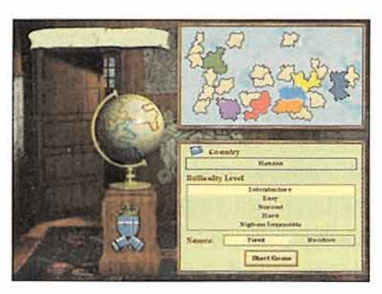
La clave del éxito es el equilibrio. Los cuatro apartados principales a dirigir en cada turno –diplomacia, transporte, producción y economía– poseen claras interdependencias que deben ser bien resueltas para que todo vaya como la seda. Por ejemplo, gracias al transporte podríamos acceder a bienes como metal, ovejas y árboles. Con estos, sería posible extraer lana y madera de la que luego conseguir ropa y muebles respectivamente. Esto es un simple ejemplo, pero da una ligera idea de cómo todos los apartados deben ser vigilados con un fin común.


IMPERIAL TIMES

World's Longest String Record Claimed

Industrial Expansion Means War?

Expansion Ordained by Providence: An Editorial Opinion



Cuatro apartados constituyen la base: economía, industria, comercio y diplomacia

Lo normal en cada mapa, al igual que ocurría en aquella época, es que convivan unas pocas regiones potentes con multitud de ciudades de menor relieve. Cada jugador se hace cargo de una y comienzan las estrategias por llegar a ser la potencia mundial por excelencia. Para ello es necesario valerse de varios personajes, como los que se citan a continuación. En primer lugar, están los ingenieros, que son capaces de construir, entre otras cosas, vías de comunicación con las que transportar alimentos y materias primas. Los exploradores tienen una misión mucho más obvia; son capaces de discernir qué zonas son buenas para la minería y cuáles no. A estos dos se unen granjeros, vaqueros, guardabosques, guerreros, etc.



El mar, como en todo juego de estrategia que se precie, es una vía muy importante –cuando no obligada– de acceder a zonas desconocidas.

GUERRA SÍ, GUERRA NO

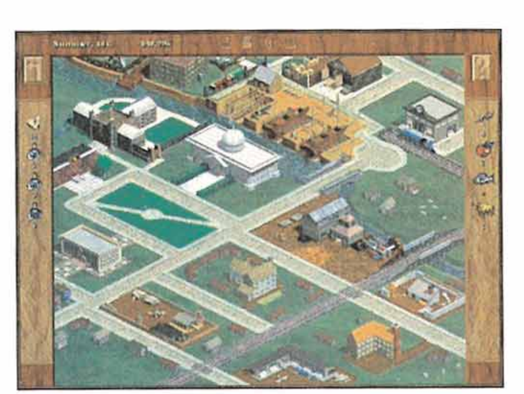
El comercio y las dotes diplomáticas son dos puntos directamente ligados a las guerras. Cada uno es libre de decidir sus propias tácticas de expansión y para aquellos que opten por los métodos más radicales –aunque a veces no hay elección posible– existen dos posibilidades de manejo. El primer método consiste en hacer transparente la batalla, siendo



El comercio puede, y debe, ser controlado con asiduidad. Desde esta pantalla se puede decidir todo lo relativo a este apartado.



Cada personaje tiene sus funciones claras y delimitadas; tratar de utilizarlo para funciones diferentes no tiene cabida ni beneficios.



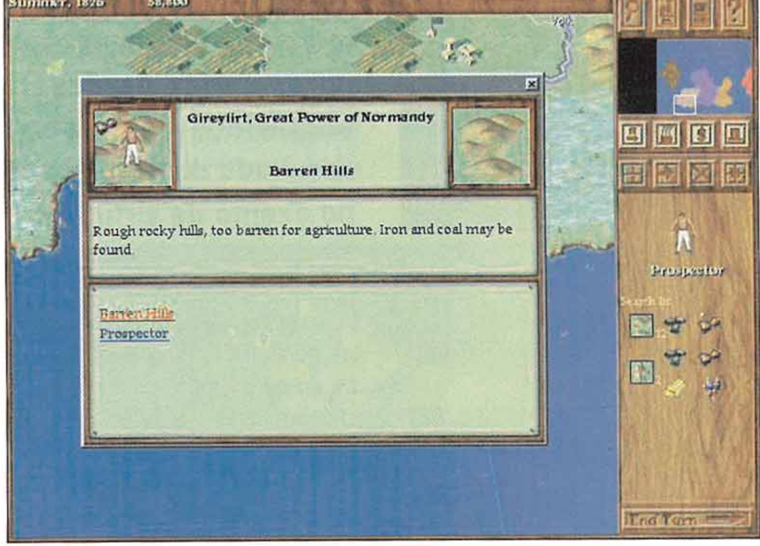
La industria se compone de muchos apartados y tratar de dominarlos todos desde el principio es una labor harto complicada.

la propia computadora la que calcule los resultados. La segunda opción es formar parte directa de ella, para lo cual existen varios mapas tácticos sobre los que se moverán nuestros aguerridos hombres. Estos momentos de lucha no son, con gran diferencia, lo mejor del juego, pero pueden constituir un momento de "relajación" antes de volver a la dura tarea cotidiana.

De todo lo dicho hasta ahora cabe destacar dos aspectos: comercio y diplomacia. Lo que en otros juegos consistía en mantener a los demás contentos antes de lanzarse a por ellos, aquí se convierte en algo mucho más laborioso. Es vital crear una buena red de comercio y países aliados para poder sobrevivir con éxito en tan cruenta batalla.

Queda claro, pues, que «Imperialism» es algo más, mucho más, que un imitador del género.

Los momentos de batalla pueden ser calculados por el ordenador o jugados directamente por el usuario



Dado el gran número de opciones disponibles, es posible configurarlo para que nos muestre una ventana de ayuda con cualquier nuevo elemento que nos encontremos.

Todos nuestros países "amigos" nos ofrecerán sus productos, pero es necesario no desestabilizar la balanza importación/exportación para que la economía funcione.

Si alguien pensaba en él como una secuela de «Civilization II», puede quitarse ya esa idea de la cabeza, porque se trata de un juego con identidad propia que ofrecerá muchas, muchas horas de diversión a los aficionados de este género.

Y haciendo referencia al apartado técnico, es de justicia indicar que no necesita un gran despliegue para cumplir su objetivo; y cumplirlo lo cumple. Gráficos agradables y sonido acorde acompañan a un gran juego de los señores de SSI.

J.J.V.

TECNOLOGÍA 73 **ADICCIÓN 83**

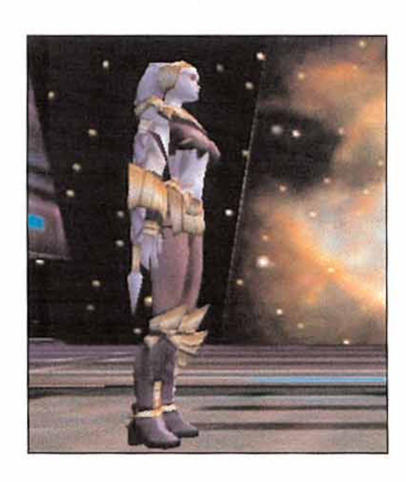
Comercio, diplomacia y política en general muy bien representados. Los momentos de guerra no están a la altura de otros apartados del juego. Programa complejo de dominar dado su gran número de posibilidades.



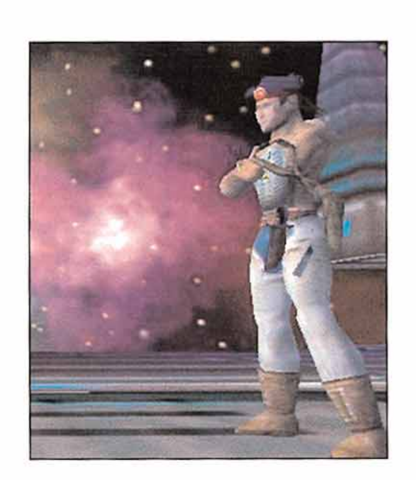
PUNTUACIÓN TOTAL

Turok 2 Sends of evil

La eterna promesa



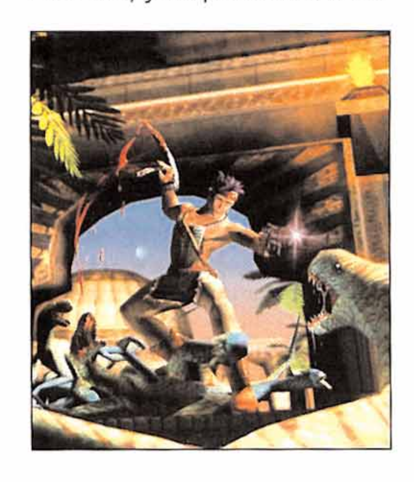
Menos de tres meses después del lanzamiento de «Turok 2» en N64, llega la esperada -y celérica- versión para compatibles de este título. Una versión que, aún ofreciendo un buen juego en su conjunto, y aportando ciertos ingredientes que se echaron de menos en el primer «Turok», hace pensar que Iguana no es capaz de desprenderse de ciertos hábitos adquiridos del desarrollo para consolas, con el resultado de un título ciertamente irregular, aunque no exento de virtudes.



IGUANA/ACCLAIM
Disponible: **PC CD (WIN 95/98) NINTENDO 64**
V. Comentada: **PC CD (WIN95/98)**
AVENTURA/ACCIÓN

Sin lugar a dudas, la versión original de «Turok», en Nintendo 64, fue el título que encumbró a Iguana, y que dio nueva vida a Acclaim tras un largo período de altibajos en que la compañía parecía no tener demasiado claros sus objetivos de cara a un futuro inmediato. Tras largos meses de rumores sin confirmación, una versión para PC de «Turok» apareció, por fin, aunque con todas sus virtudes dejó un sabor algo agridulce. Si bien se trataba de un título notable, no dejaba de ser una promesa de algo más importante para el futuro. La ausencia de opciones multijugador, ciertos detalles de jugabilidad heredados directamente de su origen como título orientado a las consolas –como la posibilidad de grabar partidas únicamente en ciertos puntos–, etc., dejaban bien a las claras que aquello era una conversión directa –ningún detalle del diseño de acción había sido adaptado a las posibilidades de PC– y no una adaptación, que hubiera sido algo más deseable.

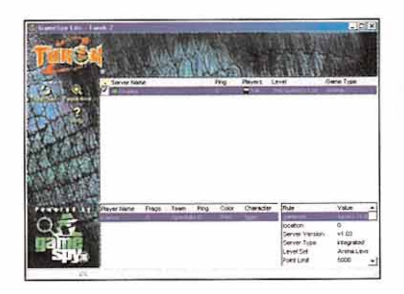
Con las noticias sobre el desarrollo de «Turok 2», con novedades importantes en contenidos, claramente distintivos de la versión de Nintendo 64, y las previsiones de su fecha de lanzamiento en PC, pensamos que, por fin, Iguana y Acclaim se habían percatado de lo diferentes que son ambas plataformas, y de la importancia de ciertos diseños para el juego, según de la versión de que se trate. Cierto es que, de este modo, con «Turok 2» se han logrado ciertos objetivos que derivan en una calidad notable del juego, y que Iguana ha aprendido de la experiencia, y ha enmendado ciertos errores notorios del título original. Pero, pese a todo, «Turok 2» sigue manteniendo ese aire de "eterna promesa" que, como los jugadores de la cantera en un club de fútbol, no acaba de cuajar del todo.



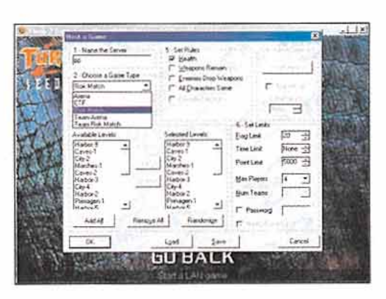


Una de las cosas que se han mejorado, aparte de la soberbia IA que tienen los enemigos, es la gran cantidad de armas que se le pueden hacer usar a Turok para enfrentarse a los diversos peligros.

Juego en red Una oportunidad desperdiciada







La inclusión en «Turok 2» de diversas modalidades de juego en red –LAN e Internet– era una de las novedades más esperadas de la versión de PC. Una notable variedad de modos de juego –deathmatch, capturar la bandera, juego cooperativo, etc.– se ve afectada negativamente por varios aspectos. El primero es la prácticamente nula existencia de mapas específicos para cada ocasión, usando casi siempre los que el juego utiliza por defecto para la versión de un jugador. Técnicamente, además, presenta deficiencias notables. Los modelos de los jugadores son, siendo brutalmente sinceros, bastante penosos por detalle, polígonos y diseño de las "skins", pese a contar con bastantes personajes a nuestra disposición. Pero lo peor es la velocidad. Si bien en una red de área local ésta es muy notable, en Internet la latencia es el gran handicap. Es muy difícil jugar con fluidez, en cualquiera de las opciones disponibles, incluso contando con una buena equipación. La mejor oportunidad de Iguana para destacarse de la mal adaptada modalidad de un jugador, ha sido, en suma, desperdiciada.

VIRTUDES Y DEFECTOS

Una de las notas dominantes del diseño de «Turok 2» es la estructura de sus mundos. Pocos –seis– en apariencia, pero realmente grandes, o al menos, esa impresión se tiene a primera vista. La astucia de los diseñadores de Iguana en la creación de los diferentes niveles del juego ha consistido –al igual que en la versión de Nintendo 64, pues este apartado no ha variado un ápice– en proyectar caminos lo bastante retorcidos y recursivos, gran parte del tiempo, como para que, con la ayuda del número de enemigos adecuado, parezca que el camino que tenemos por delante antes de finalizar cada mundo es mucho más largo de lo que, en la práctica, resulta. Sin embargo, todo el juego denota en estos diseños que Iguana debería ponerse, con la mayor rapidez posible, al tanto de lo que la competencia en el sector de PC está haciendo en los juegos de acción 3D. Y es que, sin tener grandes defectos de diseño, se deja entrever un estilo un tanto pasado de moda –de la vieja escuela, vamos–, utilizando artimañas no demasiado sutiles para complicar la vida al jugador. Cuando, curiosamente, el «Turok» original ofreció uno de los mejores niveles jamás diseñados para un juego de acción 3D, en la modalidad de un único jugador –el nivel 6–, esta nueva entrega parece haber dado un paso atrás en ciertos conceptos.

Pero seamos honestos, en general, con esta versión de «Turok 2», puesto que esos defectos, como algún otro más, siguen llevándonos a la misma conclusión, por mucho que en Iguana insistan en disfrazarlo: la herencia de Nintendo 64 es demasiado pesada para trasladar el juego, tal cual, al PC.

Hablemos de una lograda y fluida velocidad de juego y de acción, y unas buenas animaciones –uno de los mejores puntos de «Turok 2»–. La calidad alcanzada en este apartado se ve compensada por la misma razón que la genera, y es que los modelos 3D, y los escenarios, son demasiado simples y cuentan con un número de polígonos bastante bajo, las texturas son de pequeñas dimensiones y repetitivas, y el conjunto se ve muy negativamente afectado por –¿por qué razón se ha hecho?– el uso del efecto de niebla que, supuestamente utilizado a

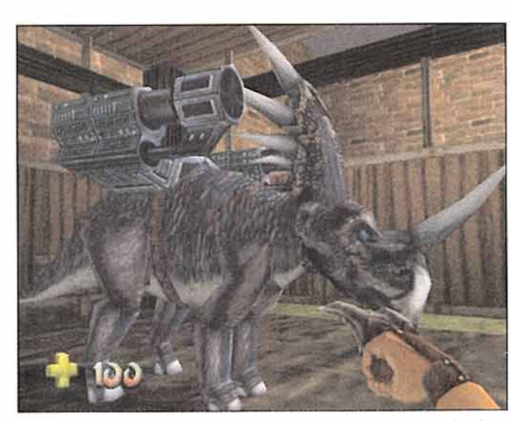




Los personajes que aparecen en el modo de un solo jugador tienen mucho mejor aspecto que los que se han diseñado para el juego en red.



Los enemigos de «Turok 2» poseen una IA bastante más elevada que su predecesor, lo que complica el juego.



A pesar del aspecto simplón de muchos de los bichos a los que nos enfrentaremos, algunos poseen armamento de última tecnología.



Los chicos de Iguana no han sabido aprovechar las posibilidades que brindan los PCs, ya que las resoluciones de pantalla no son muy altas.

propósito para elevar la dificultad del juego en ciertos momentos, en el 90% de las ocasiones molesta para jugar, y mucho, desaprovechando todas las posibilidades que las muy altas resoluciones permitidas, y la potencia de las tarjetas 3D podrían ofrecer –por no hablar de errores de "clipping" considerables–. Las limitaciones de memoria de los cartuchos de Nintendo 64 obligan a estas argucias en la consola, pero no podíamos esperarnos que todos estos detalles no se hubieran retocado antes de abordar la versión PC.

BUENA IA

Hay más lagunas en el diseño de escenarios, puesto que hemos hablado de recursividad, y es que cada mundo obliga a completar una serie de objetivos –generalmente acabar con dos o tres enemigos, o destruir dos o tres localizaciones–. Pues bien, cada nivel tiene, cuando menos, un 80% de sus diseños que son casi idénticos entre sí en gráficos y estructuras. Localizar, con más o menos acierto, los objetivos, es relativamente fácil con la mitad de los mismos, pero algunos están tan sumamente escondidos que la intuición juega un gran papel. El problema no es ese, que podría ser un buen punto tratado con habilidad, sino que la confusión que crea en el jugador el moverse por zonas tan terriblemente iguales en todos sus detalles, puede obligar a que recorramos tres, cuatro o más veces de arriba a abajo el nivel, y no demos con su solución, llegando a desesperarnos. Eso sí, se ha mejorado bastante el control –en «Turok» el paso del pad de N64 al teclado del PC fue ligeramente mal llevado– y casi todas las funciones importantes se pueden controlar con el ratón.

Como nota agradable en la mayoría de las ocasiones–no en todas–, nos encontraremos con un nivel de IA bastante notable, viendo cómo algunos enemigos son capaces de "memorizar" recorridos y dar grandes rodeos para atacar, esconderse, esquivarnos, o crear emboscadas.

En el apartado del sonido, aunque la mayoría de efectos son buenos y la banda sonora es agradable –pese a lo machacona que resulta en ciertas ocasiones–, quizá la calidad no esté tampoco a la altura de lo esperado.

Se puede decir en suma que «Turok 2», en su versión de PC, es un juego bastante irregular. No es una mala producción, realmente, pero tiene altibajos considerables. Da una de cal y otra de arena en casi todo su desarrollo y aspectos distintivos, y si bien el conjunto resulta más que digno, no encaja demasiado que Iguana sea capaz de ofrecer un nivel más que notable en algunos apartados, y en otros se haya limitado a cumplir. Es lo que ocurre con la grabación de partidas, por ejemplo, que conserva las localizaciones específicas que en Nintendo 64 se destinan a este fin, pudiendo al mismo tiempo guardar datos en cualquier punto del juego que nos apetezca. No está de más tener una posibilidad extra, bien cierto es, pero no cuando en ocasiones esto conlleva "bugs", como ocurre a veces, dejándonos atrapados en zonas de las que no podemos salir. O como el número de armas disponibles (24), cuando muchas de ellas tienen una función casi decorativa, en la práctica.

«Turok 2» era una gran promesa y si bien Iguana nos ofrece un juego muy correcto, todos esperábamos mucho más de esta producción. O, cuando menos, algo mejor aprovechado en la versión PC.

F.D.L.



TECNOLOGÍA 70 ADICCIÓN 75



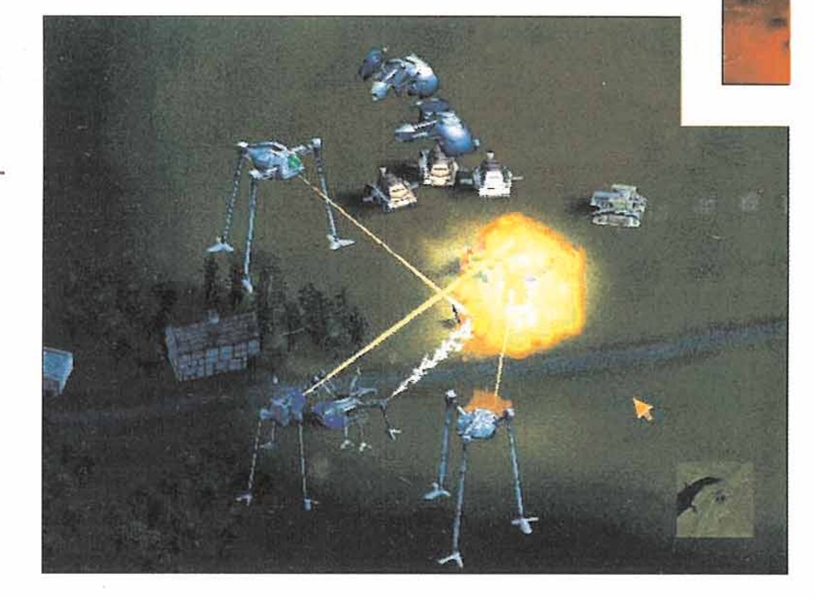
Escaso aprovechamiento de las posibilidades gráficas de las tarjetas 3D. Posee un nivel bastante notable de IA en muchos enemigos. El diseño, de forma global, tiende a ser simple en múltiples aspectos.

PUNTUACIÓN TOTAL



War of the Worlds
Crónicas marcianas

GT INTERACTIVE
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
En preparación: **PLAYSTATION**
ESTRATEGIA



Hemos de confesar que «La Guerra de los Mundos» de H.G.Wells es una de nuestras novelas de ciencia ficción favoritas, y también la de mucha gente. Por ello, cuando supimos de la existencia de un juego de estrategia que la recreaba, nuestra alegría fue máxima al pensar que nos podría meter en la acción de aquella obra maestra de la literatura.

Y es precisamente en el musical de Jeff Wayne en lo que está inspirado el juego, más que en la obra original en sí. Evidentemente, esto propicia el que la banda sonora sea uno de los aspectos más sobresalientes.

Una vez dentro del juego, presenta dos aspectos estéticos, y estratégicos, totalmente diferentes para humanos y marcianos, los dos bandos presentes en el juego, enzarzados en una lucha mortal por el control del planeta Tierra.

La mecánica del juego se divide en dos fases. Una por turnos que se desarrolla sobre el mapa de Inglaterra donde cada bando mueve sus ejércitos para conquistar regiones, producir nuevas unidades y gestionar los recursos que cada región posee. Cuando los ejércitos marcianos y humanos coinciden en una región, el juego pasa a la vista de combate táctico, que se desarrolla en tiempo real sobre un terreno isométrico.

La estrategia para ganar tiene lugar en el mapa de Inglaterra, en el que nuestra habilidad para planificar –como si jugáramos a «Risk»– decidirá el resultado de muchas batallas. Con sólo una campaña por cada bando, el juego puede antojarse insuficiente, más que nada porque cuando se acaban ambas –cosa no muy difícil– ya no quedan ganas de jugar más.

El combate táctico en tiempo real es en la línea de otros juegos similares, sin novedades, y sin variedad de objetivos: siempre tendremos que destruir la base del enemigo, mientras construimos y defendemos la nuestra.

El juego tan sólo es sobresaliente en el aspecto gráfico y ambiental. El diseño de los decorados renderizados es agradable y tienen un nivel de detalle medio. Las animaciones de las unidades y sus diseños respetan los deseos de H.G. Wells en su obra.

Al contrario de lo que pudiera parecer, el juego está bastante equilibrado para los dos bandos



Respecto al interfaz, pese a su facilidad de manejo, no es óptimo. A las ralentizaciones cuando son numerosas las unidades en pantalla, se une las dificultades que tienen las mismas para encontrar un camino en movimiento automático. Además, manejar con precisión unidades marcianas grandes es complicado, al igual que la planificación de ataques.

El aspecto de investigación tecnológica sí es interesante, muy inmerso en el desarrollo del juego. «War of the Worlds» no es un mal juego, pero la obra maestra de H.G. Wells se merecía algo más.

C.S.G.

TECNOLOGÍA 81 **ADICCIÓN 79**

Se ralentiza en exceso con muchas unidades en pantalla. La combinación de banda sonora y gráficos consigue una ambientación digna de la obra de H.G.Wells. Las diferencias estratégicas entre bandos son notables, lo que atenúa la ausencia de niveles de dificultad.

PUNTUACIÓN TOTAL



Extreme G 2
Bajo la sombra de un grande

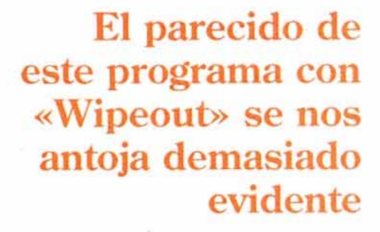
PROBE/ACCLAIM
Disponible: **PC CD (WIN 95/98)**
ARCADE

Las competiciones de vehículos futuristas siempre han ocupado, y ocuparán, un espacio predominante dentro del género de las carreras de motor. Muchos son los juegos que han sido creados, con mayor o menor gloria, pero el número de estos es muy elevado. En «Extreme G 2» podremos pilotar unas motocicletas galácticas capaces de llevar armamento de gran calibre. El único requisito será llegar con vida a la meta y, a ser posible, en primer lugar. En cuanto a las reglas, la única es la de que sólo el más fuerte sobrevivirá, de forma que un sabio uso de nuestro armamento y del que vayamos recogiendo por el circuito, de seguro nos dará la llave para conseguir un buen puesto en la clasificación. Es prácticamente inevitable que, tras los años y años de producción de software lúdico, y dado que en este mundo también existen las modas, aparezcan juegos que se parecen a otros títulos que fueron puestos a la venta antaño. El juego que ahora nos ocupa, «Extreme G 2», segunda parte de un frenético arcade de carreras, ha tenido mala suerte por dos veces. Primero, por parecerse demasiado, se nos antoja, a «Wipeout», tanto en el estilo de los escenarios, como de las armas y, sobre todo, en las texturas empleadas al final de las carreras que simulan al oro, la plata y el bronce, sólo que en vez de ser un trofeo, como era el caso del original, es un número, y segundo, por no alcanzar la calidad tecnológica del título de Psygnosis ni de lejos.

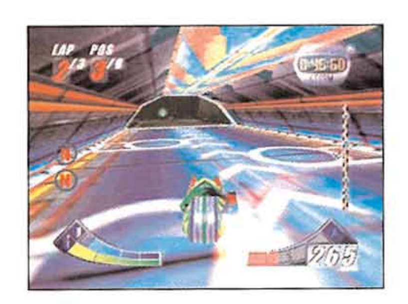








El parecido de este programa con «Wipeout» se nos antoja demasiado evidente



¿El resultado? Un juego que, si bien no se merece un insuficiente dado que tiene un nivel más o menos aceptable, en absoluto podrá aspirar a repercutir ni tan siquiera un poquito dentro del "hit parade" del momento. Los incondicionales de los juegos de carreras encontrarán en este título una buena manera de pasar unas tardes en casa, pero nada más, ya que «Extreme G 2» no tiene la capacidad de optar a ningún Oscar informático.

C.F.M.



TECNOLOGÍA 73 **ADICCIÓN 67**

Algunos elementos de los escenarios pecan de ser demasiado simplones. El número de armas es bastante elevado, lo que es de agradecer. Los parecidos con otro arcade de carreras futuristas, como «Wipeout», son excesivas.



PUNTUACIÓN TOTAL 69



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

BROKEN SWORD

En Arabia, ¿cómo entro al aseo del bar?
Rosa Ana Suárez. Pontevedra.

Ve a la calle principal y localiza a Arto. Asegúrate de que lo has examinado antes de hablar. Pregúntale luego a Nejo sobre Arto y ofrécele la bola roja. Cuando te pregunte si ese gesto significa lo que parece, contéstale inmediatamente que sí. Ya conoces la contraseña que Arto te solicitaba –usa el icono de la frase cuando hables con él–. Ahora vuelve atrás y habla con Nejo, con lo que podrás volver al club y entregarle el cepillo de dientes al manager; esto te permitirá ir al cuarto de baño y extraer una toalla .

¿Qué hago en el pozo de Vasconcellos?
David Cervantes. Almería.

Coge la Biblia y entrégasela a la Condesa; deja que busque las referencias. Habla con López sobre eso y pregúntale cómo encontrarlos. Toma la varita de avellano del árbol al que se llega desde la ventana en la habitación del espejo y enséñaselo a López. Esto te hará examinar la cabeza del león y empujar el diente. ¡Procura apartarte rápidamente! Examina el muro y usa el espejo en el haz de luz que desciende por el pozo para iluminar una cerradura en el muro. Localiza esta cerradura tocando la puerta secreta otra vez, y luego usa la llave de piedra en ésta.

De vuelta a España, ¿qué hago?
Diego Macías. Argentina.

Localiza y recoge el espejo, habla con la Condesa y acude al mausoleo donde examinarás la vela. Cierra la ventana usando el gancho de ésta, usa el pañuelo en el gancho y luego enciéndelo con las velas cercanas. Enciende la vela con el pañuelo para conseguir la llave de piedra. Coge la Biblia y entrégasela a la Condesa; deja que busque las referencias, habla con López sobre eso y pregúntale cómo Encontrarlos, toma la varita de avellano... Sigue en la pregunta anterior.

DUDAS

¿Qué juego es más adecuado:«Carmageddon» o «Dune 2000»?
Andreu Rotllan. Gerona.

Depende mucho de lo que sean tus gustos. Por un lado, «Dune 2000» es uno de los mejores juegos de estrategia, con una gran jugabilidad y nivel. «Carmageddon» es un arcade muy entretenido, cuya principal característica es su originalidad.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Dónde pongo el Neesie-boom?
Anónimo. E-mail.

El pastillero de plata de Drácula es el recipiente idóneo.

¿Cuál es el producto del calcio?
Pedro Piqueras. E-mail.

Encontrarás el calcio en un hueso cercano a un esqueleto, en las mazmorras del castillo de Drácula.

Tras engrasar el rail, ¿qué hago?
Rafael. Mallorca.

Usa la palanca izquierda y después la derecha para situar el gancho de la grúa en el sitio adecuado, luego monta la cadena en el gancho de la grúa. Usa de nuevo la palanca derecha, pero no funcionará, vuelve a hablar con Quasimodo y rétale a tocar campanas en la bodega. Una vez Quasimodo haya hecho su concierto de un sólo tañido, recoge la cinta de Sue y úsala sobre su propio magnetófono...

¿Cómo consigo encontrar al hombre lobo? Y, en general ¿qué hago en la mina?
Anónimo. E-mail.

Métete en el túnel por tu propio pie, y en vista del éxito, usa el sistema ferroviario. Con la palanca izquierda arriba y la derecha en el centro (posición inicial) puedes acceder a una pequeña gruta. De la grieta se escapa gas, el cual puede capturar usando el globo que encontraste en la mansión Hannover. Recoger la piedra que hay cerca de los raíles. Las dos palancas bajadas conducen a una cascada de fría agua pura sin contaminar. La ponchera te servirá para tomar unas muestras. Con la palanca izquierda en el centro y la derecha abajo, puedes ir a la zona donde está la caseta de las herramientas. Tras mirar a una cosa colgada, recoge el gorro de aviador y la pala. El trofeo está en la gruta a la que se llega colocando la palanca izquierda abajo y la derecha arriba, mas no puede recogerse. Con la palanca izquierda arriba, derecha abajo, hay un ascensor. Pulsando el botón de arriba es posible alcanzar el ático del Hombre Lobo. Es menester recoger las pinzas, y usar la coctelera (una parte de leche, otra de grog y finalmente whisky).

¿Qué tengo que hacer a Gwendoline?
Aitor Jiménez. Valencia.

Coge aceite y un trozo de carne de su habitación, luego usa el tratamiento de adelgazamiento falso con Drácula, el cual arroja las pastillas adelgazantes por la ventana; cógelas, estarán en la entrada del castillo metidas en un estuche de plata , que hay que abrir, cerca de los destrozados huesos de Markus Hecker. Mezcla las pastillas con las gominolas de Gwen para dejarla dormida.

¿Cómo se coge la saliva del Dr. Mosca?
Emilio Imedio. E-mail.

Se coge usando el frasco de perfume vampírico.

¿Cómo se consigue adivinar el acertijo del escocés?
Emilio Imedio. E-mail.

Hay que hacer lo siguiente: anota los nombres de pila que va mencionando; luego, fíjate en los nombres de pila de las opciones que el juego os presenta. En una de las posiciones, el nombre de pila coincidirá con el nombre de pila en la misma posición en la anterior lista. De modo que si, por ejemplo, el sexto nombre de la lista es Earl McAnudo, y la sexta opción es Earl McArra, ésa es la opción que debes escoger.

¿Cómo puedo librarme de Quasimodo?
Anónimo. E-mail.

No hay que quitarle de las escaleras.

¿De dónde saco la sangre para Frankie?
Miguel Ángel Sánchez. Las Palmas.

Hay una planta, cercana a donde fuiste cruel con una niña. Usando la jeringuilla en ella, recoge la savia.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Qué tengo que hacer para convencer a Haggis?
Jon Fernández. Pontevedra.

En la colina verde hay que acercarse al tonel de grog, y aserrar el burro que lo sostiene con ayudá del cuchillo dentado de la pollería; el tonel deja un reguero. Hay que prenderle fuego, y para ello hay que recoger una brasa candente. Hay una que ni puesta expresamente en la playa, ante la fortaleza, como objeto luminoso o algo parecido. Usando la brasa sobre el reguero se provoca una sonora explosión. Hecho todo esto, se puede retar a Haggis sin temer el ridículo más espantoso.

¿Cómo consigo que el degollador se una a mi tripulación?
Luis Lázaro. Madrid.

El único tesoro en todo Puerto Pollo es el diente del propietario de la pollería. Y éste se muere por hincarle el diente a algo crujiente. Mira en el suelo de la barbería, ese objeto azul... ¿no será un caramelo? ¡Recógelo! Una vez con el caramelo lleno de pelos y babas, dirígete a la pollería y haz solemne entrega del azucarado alimento al propietario de la pollería. Tal cosa le produce que se le afloje el diente. Ahora regálale un poco de chicle, y cuando el otro esté haciendo una bola con el chicle, pínchala usando el alfiler que encontraste en los pantanos, en casa de la sacerdotisa vudú. El diente estará en el suelo, así que es cuestión de recogerlo e irse, a menos que estés en el Megamonkey: no te dejará irte, así que hay que mascar el paquete de chicle para obtener un chicle a medio mascar, luego pegarle el diente, inhalar del globo de helio, y mascar el chicle. Recoge la bandeja, sal afuera y usa la bandeja en el charco de lodo bajo el desagŸe. Ya tienes el diente. Mostrando el diente a Bill, acepta formar parte de la tripulación.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

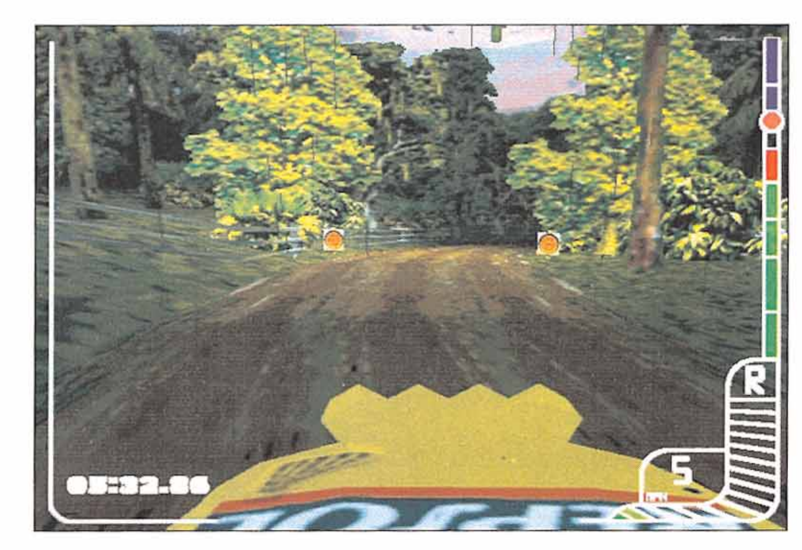
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

COLIN MC RAE RALLY

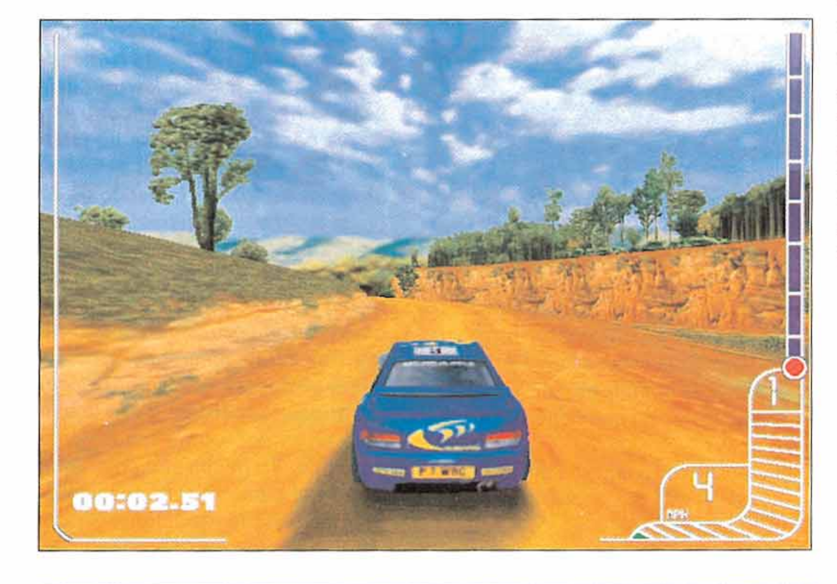
PC CD

Cuando se nos pregunte el nombre, tendremos que introducir los siguientes códigos y se activará el truco. Teclearlo una vez, lo hace funcionar; la segunda vez, lo desactiva:

LOTTOWIN: Coches Extras.
BEEFCAKE: Toyota Celica GT4.
HIPPO: Coche de rally extraño.
GIANTLEAP: Gravedad baja.
BORROWERS: MicroMachines.
TURNBACK: Traccion trasera.
ONTHEWALL: Modo espejo.
DELOREAN: Modo Hovercraft.
XCREDITSX: Los títulos de crédito aparecen en la parte inferior de la pantalla durante la demo.



QUARRYVILLE: Pista oculta.
INTHECLOUDS: Pista oculta.
TROLLEYPARK: Pista oculta.
WILDAYWORLD: Pista oculta.
DARKSIDE: Conduce todas las etapas de noche.
BACKAGAIN: Conduce todas las etapas al revés (del final a principio).
FREEWAY: Desbloquea todas las etapas.
PASSEDOUT: Le da el control del coche a Nicky.
WHITEOUT: Conduce todas las etapas con niebla.
PRESSFAST: Pedal de acelerador.
CHOIRBOY: Le da a Nicky una voz chillona.
SPECIALED: Modo de repetición.
ROCKETMAN: Turbo.
BIGGUNS: Poder al doble.
ALIENGOO: Vehículo borracho.
ALLWHEELS: Tracción a las cuatro ruedas.



THE SETTLERS III

PC CD

Una manera más rápida de construir los edificios para no tener que aguantar mucho tiempo inactivos es una vez iniciada la construcción, pulsar F12 para pausar la acción y, rápidamente, volver a presionar dicha tecla. Haciendo esto, habrá pasado un minuto de tiempo real para todos los jugadores.

TUROK 2

NINTENDO 64

Gracias a Alex Pérez por enviarnos este truco para la versión de Nintendo 64 de «Turok 2». Con él, las aventuras de este indio mata-reptiles serán mucho más sencillas y carentes de dificultad.
En la opción Enter Cheat, tenéis que escribir:
BEWAREOBLIVIANISATHAND
Esto activará todos los trucos que podremos seleccionar sin problema alguno.





TOMB RAIDER III

PC CD

Para poder pasar de nivel en este juego hay que hacer lo siguiente:
Coger las pistolas, dar un paso hacia atrás, dar un paso hacia delante, agacharse y ponerse de pie, dar tres vueltas completas y saltar hacia delante.
Para obtener todas las armas:
Soltar las pistolas, dar un paso hacia atrás, dar un paso hacia delante, agacharse y ponerse de pie, dar tres vueltas completas y saltar hacia atrás.



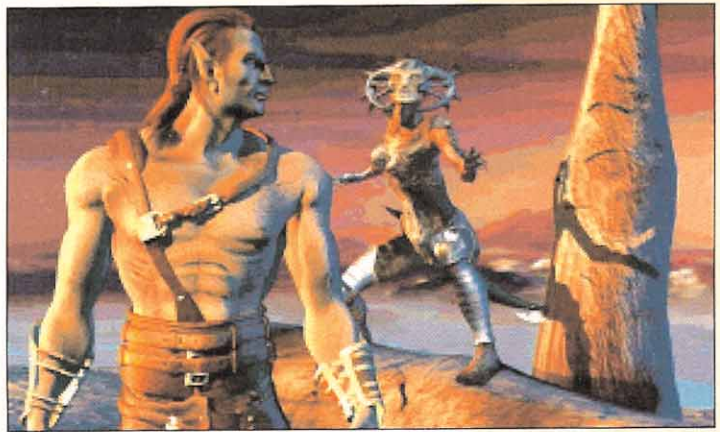


NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a: **CÓDIGO SECRETO**. MICROMANÍA, C/CIRUELOS 4, 28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES, MADRID. No olvidéis indicar en el sobre la reseña CÓDIGO SECRETO.También podéis mandar un e-mail a la siguiente dirección: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

Heretic II

PC CD







Estos códigos de «Heretic II» deberán ser introducidos en la consola que el juego proporciona, a la que se accede presionando la tecla de barra invertida (\), para ser activados correctamente:

Códigos principales:

playbetter: Activa el modo dios.
twoweeks: Activa el aumento de daño.
meatwagon: Mata a todos los enemigos, menos a los jefes de nivel.
victor: Mata a todos los enemigos, incluidos los jefes de nivel.

Otros códigos:

angermonsters: Los enemigos nos atacan.
crazymonsters: Los enemigos nos atacan más furiosamente.
kiwi: Atravesar las paredes y los objetos.
showcoords: Muestra las coordenadas.
weapprev: Selecciona el arma anterior a la que tenemos.
weapnext: Selecciona la siguiente arma a la que tenemos activa.

Código de creación de items:

Para usarlo habrá que introducir en la consola la palabra **spawn**, seguida del código, creando ese objeto delante de nuestro personaje (spawn item_weapon_fireball):

item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defense_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssymbol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey

El brillante sol y la nieve gélida, las flores multicolor y el suelo lleno de hojas marrones. Todos acompañan a nuestros camaradas en sus aventuras, independientemente del calendario habitual. Éste es un mero trasfondo cuya única utilidad es avisar puntualmente de la reunión que ahora abrimos.

La actualidad impone hablar de dos narraciones con forma de JDR; ambas contarán en no mucho tiempo con el interés de la mayoría de los maníacos, al menos, de los que sobrevivan al mundo de Enroth. Son «Fallout 2» y «Baldur's Gate». Hoy hablaremos largo y tendido del primero, pero no por ello hay que desdeñar el segundo, al que corresponderá turno en otro momento. Con juegos como «Baldur's Gate», populosa ciudad de los Reinos Olvidados, de AD&D, uno vive las aventuras de la forma más realista.

En estas espléndidas condiciones, de momento no se nos hace larga la espera de otras aventuras prometidas, como Return to Krondor, Ultima IX o Lands of Lore III, que tendrán que prometer verdaderas maravillas para distraer la atención de un presente tan atrayente.

Hala, hablad, compañeros.

Fallout 2 un JDR de rol

Lo primero que os llamará la atención será sin duda la redundancia: ¿por qué un "Juego De Rol" de Rol? ¿Acaso no todos los JDR lo son?

Hombre, pues por supuesto que sí. Ya hemos dicho otras veces que un JDR es, básicamente, aquél en que el protagonista va creciendo de una u otra forma con el juego. Cada vez maneja mejor las armas o es más hábil con las trampas, consecuentemente pudiendo acabar con enemigos más poderosos o desarmando tesoros más ricos.

Sin embargo, «Fallout 2» presenta alguna novedad, junto a las anteriores, más típicas. En «Fallout 2» uno puede optar por ser "bueno" o "malo". Dicho de otra forma, para conseguir el objetivo del juego –y sus distintos subobjetivos– uno puede asumir varias actitudes. Desde ser una bellísima persona hasta ser el tipo más nauseabundo del lugar. Cada actitud tendrá su reflejo ante la sociedad, que nos tratará coherentemente con la reputación que nos hayamos labrado con nuestras acciones.

Sin embargo, esto le da gran riqueza a la aventura. ¿Queremos ser unos tipos "legales", verdaderos caballeros andantes?, ¿nos va más ir a nuestro rollo sin complicarnos la vida?, ¿preferimos ser malvados y atemorizar a los ciudadanos? Estas opciones se nos muestran prácticamente en cada acción, en cada diálogo. Y seamos como seamos podemos llegar a cumplir el objetivo de la misión, recuperar el Kit de Creación del Jardín del Edén para que nuestro pueblo tenga futuro... aunque también os anticipo que hay unas cuantas sorpresas por el camino.

Pero con un ejemplo veréis más claro a qué me refiero, y porque «Fallout 2» es innovador –bueno, supongo que la primera parte sería similar–. The Den es un pueblo al que llegaremos a poco de empezar nuestra búsqueda. Está dominado por Metzger y sus secuaces, traficantes de esclavos. Nuestra única pista es un tal Vic the Trader, secuestrado por Metzger para que le arregle una radio. Si las cosas van bien, en nuestro grupo está Sulik, cuya hermana pereció en manos de traficantes de esclavos.

Pues bien, ante esta situación se nos abren varias posibilidades. Una es pasar de Vic y tratar de investigar por otros medios, incluso explorando el territorio. Otra es conseguir que Vic nos ayude, pero pasando de rescatarlo, lo que nos enfrentaría con los traficantes. Por otro lado, también podemos pagar a Metzger el rescate y permitir, o no, que Vic se una al grupo. La opción que más nos agradecerían los habitantes de The Den es que aniquiláramos a la banda, pero es la que más riesgo supone a nuestra integridad física. Por último, podríamos elegir, abandonando cualquier tipo de ética y respeto por el ser humano, unirnos a los traficantes como uno más. Claro que esto no le gustará mucho a Sulik por razones claras.

Estas son las posibilidades que a mí se me ocurren, pero otra persona puede idear alguna más. Como veis, las posibilidades son inmensas, y todas con sus consecuencias específicas. Que, para nuestra tranquilidad, no impiden en ningún caso la finalización del juego. En fin, ¿qué preferís: ser buenos o malos?

OTROS MANIACOS

Luis Miguel Pelegrina, de Granada, pone sobre el tapete algunos problemas "técnicos" del «Might and Magic VI», al que, por cierto, califica de superjuego por su extensión (¿sólo por eso?). Primero, tiene el enojoso problema del traslado, ya que ni diligencias, ni barcos, ni siquiera hechizos, le dejan donde le prometen que le van a llevar. Creo que éste es un problema que estarán padeciendo todos los aventureros, pero que no tiene mayor repercusión, una vez aprendemos cuál va ser el destino final –aunque sea mediante pruebas–. Lo que sí está garantizado es que el destino no es aleatorio. Por ejemplo, siempre que pone que va a Ironfist, nos lleva realmente a Free Haven, y así todo. A falta de una solución técnica al problema, es más divertido convivir con la situación que se tiene.

Respecto a la Fuente de Magia cuya búsqueda encomienda el señor de Myst, es difícil decirlo con certeza porque no te avisa cuando la encuentras, pero creo que es una de las múltiples

Nota importante

Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre **MANIACOS DEL CALABOZO**. También podéis mandarnos un e-mail al buzón: **maniacos.micromania@hobbypress.es**

CALABOZOLISTA

Este mes trae como principal novedad la consolidación absoluta del «Might and Magic VI» en el trono de la Calabozolista, con una cómoda diferencia sobre sus dos rivales en los últimos meses, que quedan relegados a disputar la vicepresidencia. Esta vez, por muy poco, son las aventuras en Riva quienes se colocan allí.
El cuarto puesto es para «Ultima VII», ya conforme con su rango de "sube-y-baja" tras mucho tiempo de haber sido un fijo entre los cinco. Más sorprendente es la aparición en nuestra lista del «FallOut», oportunamente publicado, alimentada, sin duda, por la eminente llegada de su continuación.
Precisamente este juego y el «Baldur's Gate» parecen predestinados a echar del primer puesto al «Might & Magic», pero tendrán que ganarse vuestro favor antes de hacerlo. Y no les será fácil ante nuestro nuevo líder.

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Might and Magic VI: Mandate of Heaven
2.- La Sombra sobre Riva
3.- Lands of Lore II: Guardians of Destiny
4.- Ultima VII: The Black Gate
5.- FallOut

que se encuentran en las islas de la Bahía de los Contrabandistas –Bootlegs's Bay–. Pregunta Luis Miguel si una vez destruido el rxxxxxr, tras lo cual el grupo aparece al lado del Castillo Alamos, hay que hacer algo más en el juego. La respuesta es que no, pero se puede seguir paseando por Enroth y sus edificios. Esto es típico en los juegos «Might and Magic».

Finalmente, se queja de que no aparezca por ningún lado el rey Roland ni sepa nada de la reina Erathia. De la segunda no sé mucho, pero del primero sí: ¿o no viste la secuencia final del juego? Los puntos de nuestro compañero se reparten así: 2 para «Might and Magic VI», y 1 para «Shadowlands», «Lands of Lore», «Anvil of Dawn» y «World of Xeen». Un chico con mucho mundo.

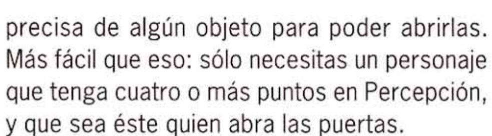
También del «Might and Magic VI» habla José Jaime Meseguer, de Orihuela (Alicante). Se queja de que no puede abrir algunas puertas en el Templo Supremo de Baa, y consulta si











precisa de algún objeto para poder abrirlas. Más fácil que eso: sólo necesitas un personaje que tenga cuatro o más puntos en Percepción, y que sea éste quien abra las puertas.

De los consejos que aporta Jaime sobre «La Sombra sobre Riva» extraigo el siguiente por haber sido ya expuestos los otros. Se refiere a un problema que tenía un colega hace unos meses sobre dónde había que tocar el cuerno para superar la tercera prueba de aprendiz. Lo que hay que hacer es pegarse a la pared del monte y avanzar desde el lugar en que tiene lugar la avalancha; de esta forma, encontrará una placa conmemorativa, que es donde ha de soplar. Advierte, no obstante, que "también hay algo más". Gracias, compañero, como seguro que también te las da «Might and Magic VI» por los seis puntos que le otorgas.

Es un buen momento para ir abandonando la reunión en cuyo devenir hemos estado inmersos las últimas horas. Momento también para dar la bienvenida a Carla, que ya ha comenzado el ciclo vital de que hablábamos en la pasada reunión. Quién es Carla, algunos se preguntarán. Pero ese es un misterio para cuya solución habremos de esperar. El próximo mes, más.

Ferhergón

¿Sabías **que...**?

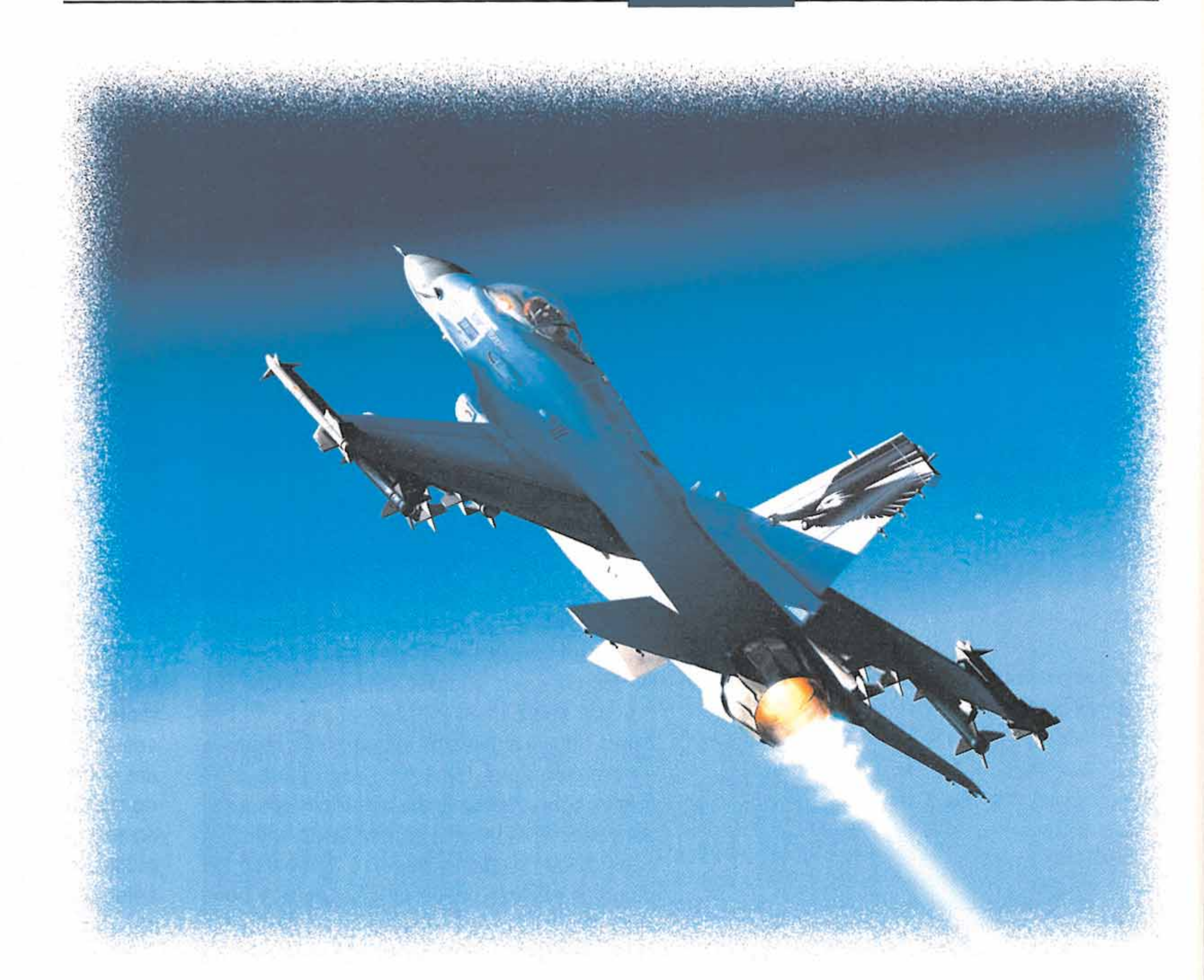
Muchos de los nombres que se utilizan en los JDR están basados en las distintas mitologías de la antigüedad. Dado que el origen de esos juegos es primordialmente anglosajón, suelen provenir de la mitología nórdica y céltica.
Por ejemplo, el JDR que dentro de poco estará campando por vuestros ordenadores, «Baldur's Gate». Resulta que Baldur es, según la mitología escandinava, el dios de la Luz, hijo de Odín y Fregga. Baldur estaba protegido gracias a que Fregga había obligado a todos los seres a jurar que no le harían daño. Pero de esta promesa estaba libre un cierto tipo de planta. Loki, el dios del Mal, descubrió este pequeño error, y se valió del mismo para acabar con el desafortunado Baldur. Por suerte, tenemos esta ciudad para recordarlo.
Y más: el maestro del protagonista al que conoceremos en Candlekeep se llama Gerión. Pues bien, os recuerdo que uno de los doce trabajos de Hércules consistió en robar el ganado a un tal Gerión para llevárselo a Euristeo.
Ya veis: atended a los nombres de la gente con quien os encontréis en estos juegos, que pueden tener mucho jugo.



Uno de los apartados más destacables de «Falcon 4.0» es su contundencia y realismo con las misiones. Lo correctamente que están planteadas, su enorme equilibrio y, por lo tanto, dificultad y alto grado de credibilidad. Una de las mayores dificultades que encierra es el entendimiento de las misiones, por lo múltiples y variadas en su concepción y objetivos.

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar una carta a la siguiente dirección:
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes,
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS.
Tambien nos podéis mandar un e-mail al siguiente buzón:
pilotos.micromania@hobbypress.es

Falcon 4.0 (II)



La bestia de combate

Las misiones de «Falcon 4.0», tal y como ocurre en la realidad, se pueden dividir en dos categorías: misiones de aire-aire y misiones de aire-tierra. En estas páginas vamos a intentar definir un poco las características de las misiones con objetivos aéreos de los F16.

«Falcon 4.0» tiene cuatro tipos básicos de misiones con objetivos aéreos.

OCA SWEEP (Encuentro Aéreo Ofensivo)

Son misiones voladas contra aviones enemigos, y pueden contemplar dos variantes; la de sacudir sólo a los aviones, o también sacudir a objetivos estáticos como un aeropuerto –ésta se podría incluir en misiones de ataque a suelo–. Que el objetivo tenga relación con las fuerzas aéreas enemigas y, por lo tanto, puedan intervenir sus efectivos, hace que se engloben en las OCA. En este caso, las misiones pasan a denominarse OCA Strike.

El objetivo más claro de las misiones OCA Sweep es derribar aviones enemigos, sin necesidad de cubrir un área determinada, ni otro acometido que alcanzar los pájaros enemigos y darles caza lo más efectivamente posible. Y aunque tenemos una ruta de vuelo asignada –eso es algo que siempre debe de existir–, no debemos ceñirnos a ella rigurosamente, y en cuanto se divise un enemigo, se le puede dar caza de inmediato, saliéndonos para ello de la ruta.



Los ataques a suelo con el F-16 son un poco más complejos que los de aire-aire.



Es bastante importante seguir de cerca a quien escoltemos, pero sin llegar a estorbar.

Como podéis comprobar, las misiones OCA Sweep son las más flexibles de todas, ya que siempre con una causa justificada podemos hacer lo que queramos. La otra cara de la moneda de tanta libertad, es que sólo podremos entrar a la caza si suponemos que nuestra situación es de clara ventaja. Esto es así porque una de las premisas –también en la vida real– es tratar de mantener siempre la supremacía aérea, y eso sólo se consigue manteniendo los aviones en vuelo. Así pues, lo más rentable en estas misiones es trabajar con misiles de largo alcance (AMRAAM 120) y procurar no entrar en combate cerrado, a no ser que las circunstancias lo exijan. Claro que la pregunta será, ¿cuándo sabemos si tenemos o no una ventaja sobre el enemigo? Nuestra opinión es que la ventaja se tiene si somos el mismo número de aviones enemigos, y portamos AMRAAMs bajo las alas; o al menos somos el mismo número de aviones que el enemigo, y estos no son Mig 29 ó Su 27. En este caso, los AMRAAM son prescindibles; o si doblamos en efectivos a su número de aviones. Éstas son apreciaciones particulares, y tal vez para algunos las situaciones sean otras. Tener en cuenta que la libertad de actuación es total, pero siempre se espera que permanezcáis en el aire; no hacerlo es un fracaso, aún derribando varios objetivos. Por eso el sentido común debe imperar por encima de todos los deseos de entrar en la fiesta.

Si se abandona la escolta, habrá que volver a ella en cuanto se normalice la situación

DCA (Encuentro Aéreo Defensivo)

Aquí el objetivo principal es defender a capa y espada el AWACS u otros objetivos aéreos de alto valor estratégico. Perderlos es una catástrofe de tal dimensión que puede suponer perder una guerra o ganarla. Evidentemente, aquí la flexibilidad no es la misma que para las OCA Sweep, ya que mantener la ruta de vuelo es fundamental para no alejarnos nunca de nuestro protegido. En la ruta tendremos los puntos CAP (Combat Air Patrol) que tendremos que sobrevolar constantemente, de uno a otro y viceversa. Sólo abandonaremos esta situación cuando se detecte un avión enemigo, y al darle caza y derribarlo, volveremos a los CAP y aseguraremos la patrulla





Flaps arriba Flaps abajo

Una pieza de coleccionista

Aún está en pañales, pero es un simulador que hemos podido pasar por alto. Estamos acostumbrados a los simuladores basados en aviones superconocidos, tal vez porque las casas de edición de software suponen que así se vendará mejor. También estamos muy acostumbrados a que los simuladores de la Segunda Guerra Mundial se centren las batalla de Inglaterra, y se olvide de los demás frentes. Sólo «1942 Pacific Air War» se salió un poco de la norma, pero últimamente la avalancha de sims de la Segunda Guerra Mundial ha sido fuerte y todos se centran en la Batalla de Inglaterra y en la ofensiva americana sobre Alemania. Pues bien, una compañía llamada Maddox Games se ha liado la manta a la cabeza para crear un sim centrado en la Segunda Guerra Mundial, pero en un frente totalmente diferente, y basado en un avión que casi todos desconocéis.

El «IL2 Sturmovik» fue un excelente ataque a suelo al servicio de las tropas rusas, y dado que uno de los momentos más duros y críticos de esta guerra fue el frente ruso, Maddox Games ha decidido enredarse en esta aventura, para presentar una auténtica pieza de colección, que merecerá tener, no sólo por los avances técnicos que va a tener, sino porque este avión es algo fuera de lo normal dentro de un PC. Además, los chicos de Maddox Games prometen que, aprovechando el excelente motor del Sturmovik, en un futuro aparecerán mas títulos centrados en otros aviones rusos, como el Yak-3, el La-5, etc. La elección del IL2 se ha basado en que en su día introdujo grandes novedades en el diseño de aviones destinados al ataque a suelo, con una combinación de potencia de fuego y capacidad de vuelo a baja cota, y un blindaje y resistencia tal, que ningún avión contemporáneo podía prestar el servicio que este avión dio. Era un avión tan duro que los pilotos alemanes se las deseaban para derribarlo; lo llamaban el "avión de cemento". Por estas características, y por su exitosa carrera ante la caballería blindada alemana, el IL2 Sturmovik pasó a ser una leyenda de la aviación rusa.

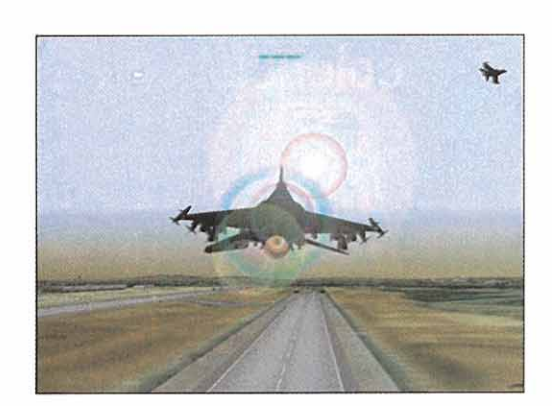
Este historial le hace merecedor de poder ser disfrutado desde los ordenadores, y a buen seguro que el disfrute va a ser total.

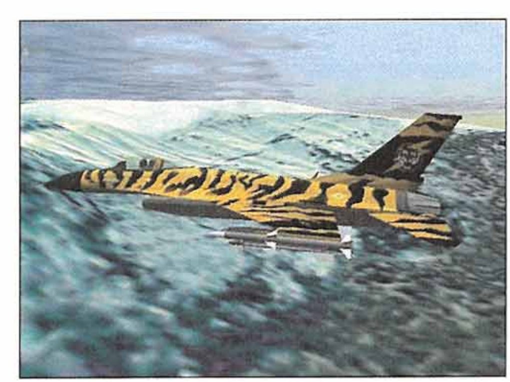
Maddox Games promete un modelo gráfico excelente –3D con hasta 1.300 polígonos por modelo–, un modelo de daños totalmente dinámico, así como un diseño de terreno, cielo y luces acorde con los tiempos actuales. Por supuesto, con necesidad de aceleradora (¿todavía no la tienes? ¡espabila!). Además, están diseñado con total precisión los escenarios, tanto de Leningrado, como los alrededores de Kursk, donde se desarrolló la parte más dura de la batalla.

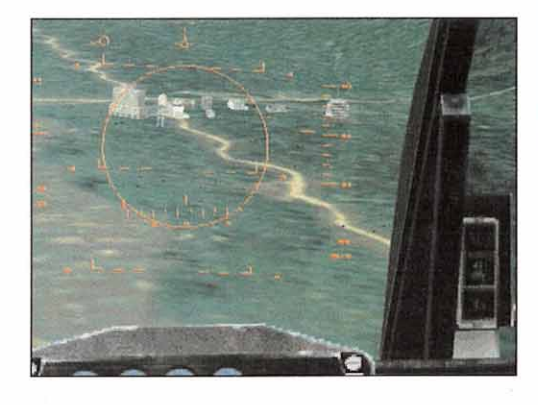
Contemplará posibilidades de juego en red de hasta 200 jugadores en un mismo terreno –estilo «Warbirds»–. Las campañas se centrarán en siete escenarios diferentes, desde 1.941 al inicio de la guerra con los rusos, hasta 1.945 cuando los rusos estaban entrando ya en Berlín.

Por supuesto, este sim necesitará una buena maquina para rodar –PII 300 con DX6 o Open GL drivers para la tarjeta 3D–.

En fin, una maravilla que junto con «Luftwaffe Commander» y los títulos ya comentados van a hacer las delicias de los aficionados a los aviones de hélice, a los que no disfrutan de alta tecnología ni de radares, a los románticos de pañuelo de seda al cuello... Hasta el mes que viene...







aérea. Así hasta cumplir con el tiempo asignado de vulnerabilidad (VUL time). Normalmente este tiempo suele ser de 15 minutos. Cuidado con abandonar la misión antes de tiempo, entonces no se dará por satisfactoria. Sólo si el combustible empieza a escasear (BINGO fuel) o estamos sin misiles (Winchester), entonces solicitando permiso al AWACS podremos regresar a la base. Para que tengáis unas bases iniciales para hacer CAP, debéis mantener una velocidad de 450 a 550 nudos durante la patrulla y una altitud de 18.000 a 22.000 pies.

BARCAP (Patrulla de Cobertura Aérea en Barrera)

El principal cometido de las BARCAP es defender una porción de terreno, del ataque de aviones enemigos. Son bastante parecidas a las DCA, pero en este caso hay que prestar atención también a los helicópteros y a los aviones de baja cota, con lo cual la situación se suele desarrollar mas cerca del suelo.

ESCORT (Escolta Aérea)

Las misiones de escolta aérea son bastante fáciles de entender, y a su vez bastante difíciles de volar. Fáciles de entender porque está claro que hay que escoltar a un grupo de aviones que sus características en ese momento les hacen presa fácil de aviones enemigos. Difíciles de volar porque nunca se sabe cuál es el momento exacto soltar la mano del protegido e irse corriendo detrás del malhechor, dejando al protegido solo y desamparado. Lo más importante de estas misiones es no dejar nunca solo al protegido, con lo cual deberemos ajustar nuestro vuelo al suyo, y procurar no salirnos de esta norma a no ser que las circunstancias lo exijan. De todas formas nunca tenemos que volar tan ajustados al escoltado, sino que manteniendo los parámetros de vuelo, la mejor situación es colocarnos un poco fuera de su ruta, y algo por delante, de tal manera que la salida de la formación para dar caza sea más rápida y así evitemos el contacto de los escoltados con los enemigos. De hecho, si finalmente entramos en combate, habrá que hacerlo lo más alejado posible de los protegidos, para evitar así una proximidad peligrosa de estos con el enemigo. La mejor manera de engañar al enemigo para que se fije en ti es darle señales de radar para que las coja y se centre en nuestro avión. Por supuesto la presencia de más aviones en nuestro grupo de escolta hace la tarea más fácil, ya que se pueden repartir funciones. Mandar al wingman a por los aviones enemigos localizados permitirá mantenerlos a raya y no abandonar la escolta. Además, disponer de AMRAAM 120 en estos casos es importante, ya que se puede dar un aviso a los enemigos sin necesidad de alejarnos del paquete que protegemos.

Cuidado con abandonar una misión antes de tiempo, entonces no se dará por satisfactoria, aunque a efectos prácticos lo haya sido

Lo fundamental en estas misiones es que sólo debemos entrar en combate con los enemigos que entran de frente. Es decir, si vemos que al perseguir los aviones enemigos, estos nos dan la espalda, entonces hay que volver con el paquete de escoltados. Esto suele ser una maniobra de señuelo por parte del enemigo que hace que nos alejemos de la escolta, y mientras tanto dispone otros aviones para dar caza a la misma. Cuidado con caer en esta trampa. Para evitarlo, hay que salir de la formación cuando se tiene claro quién es el verdadero peligro y, sobre todo, fijarnos en aviones que nos entren de frente, es decir, que su intención sea claramente de ataque.

Por supuesto, si debemos abandonar la escolta, la obligación es volver a ella lo antes posible. Si después del combate, ya no estamos en condiciones de dar escolta –falta de combustible, ausencia de armamento, o daños estructurales– entonces debemos comunicar el regreso a la base.

Está claro que las misiones aire-aire del «Falcon 4.0» pueden ser variadas. Lo importante cuando nos encontremos en una campaña, y al igual que ocurría en «EF2000» y en «F22 ADF», es que hay que alternar todas para que la campaña vaya bien. Tendremos la obligación de hacer DCA aburridas, porque seguramente no pase nada, pero no hacerlas puede suponer mucha pérdida. Está claro que las OCA son las más divertidas, pero no suelen ser las más comunes, y además son muy difíciles de completar con éxito.

En fin, «Falcon 4.0» es todo un tratado de cómo ser piloto de F16. Sus misiones aire-aire son de las mejores programadas y planteadas que hemos visto. El equilibrio que presentan es demoledor y la dificultad, en algunos casos, extrema. Hay que entrenar y volar mucho para poder acometerlas con éxito. El manejo del radar debe ser fluido y decisivo, así como de las comunicaciones, ya que de los demás aviones cabe, y se debe, esperar mucho.

El mes que viene habrá mas, relativo a las misiones de ataque a suelo, que se mantienen a la par que las de aire-aire, con alguna dificultad añadida. Por cierto, ya hay varios parches en la web de Microprose. La efectividad de esta casa es alucinante; atienden a las quejas y a los problemas de una manera bastante efectiva. Además, sabemos que trabajan duro en dos discos de complemento: el Mig29 y el F18. Los nostálgicos y veteranos recordarán «Falcon 3.0»... Genial, sencillamente genial.

Hasta el mes que viene

G. "SHARKY" C.

RAILROAD
No pierdas el tren

«Railroad Tycoon II» es de los mejores títulos de estrategia que podemos encontrar en la actualidad. Sus enormes posibilidades de acción nos brindan la oportunidad de jugar tanto a escenarios sencillos como a campañas completas, sin olvidar el interesante editor. Un título que os dará mucho juego y para el que os vendrán de maravilla los consejos que os vamos a dar. Para que vayáis como un tren.

Como todo juego de estrategia de simulación comercial que tenga un desarrollo completo y profundo, «Railroad Tycoon II» se presta a muchas estrategias a la hora de jugar con él. Todas pueden conducir al éxito, pero siempre habrá una serie de reglas magistrales que atender para que nuestros delirios de grandeza no se vayan al traste en cuestión de minutos.

Las campañas de «Railroad Tycoon II» proporcionan un grado de dificultad creciente y un número variado de objetivos y de mapas que conquistar. Son en total dieciocho campañas de las que a continuación os proporcionamos las principales directrices, que os servirán de forma genérica para todo el juego.

CAMPAÑA 1

The Iron Seed (Estados Unidos, 1.830)
La primera campaña se desarrolla en un fragmento de la costa Este de los Estados



Llegar a tener una estación bien surtida de construcciones nos proporcionará jugosos beneficios monetarios, entre otras ventajas.

TYCOON II

«Railroad TycoonII» se presta realmente a muchos tipos de estrategia de simulación comercial

Unidos, donde se nos pide conectar varias ciudades realizando unas pocas cargas para obtener cada medalla. En esta fácil misión nos centraremos en transportar sobre todo pasajeros y correo, al principio entre Baltimore y Relay, para luego ampliar a Washington y así obtener el objetivo de bronce. Dispondremos de locomotoras Rocket para tirar como mucho de un par de vagones –uno recomendado–, pero las reemplazaremos cuanto antes por John Bull. Las estaciones que construiremos serán como mucho de tamaño medio, y si nos queda algo de dinero, podremos hacer algún hotel o construcción similar. Con los pasajeros y el correo nos debería servir para llegar incluso hasta Harper's Ferry y después hasta Filadelfia –por los 200.000 dólares que nos ofrecerán–, pero también podemos dedicar un tren a llevar grano y comida de una ciudad a otra. No es necesaria la vía doble, aunque al principio puede acelerar las ganancias. Por el momento también podemos dejar de lado los bonos.

CAMPAÑA 2

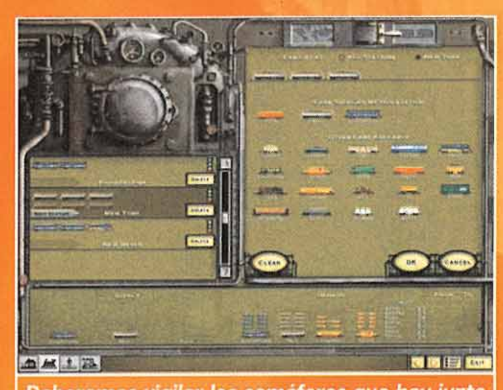
Handle on the Breadbasket (Estados Unidos, 1.847)

Nada más empezar, compra un par (o tres) de locomotoras de las más rápidas, en este caso Prussian, para mover pasajeros y correo entre New York y Albany. Empieza a realizar la conexión entre Chicago y New York buscando trayectos cortos para empezar a construir vía de doble tramo, más cara pero más rentable, por ejemplo hacia Baltimore o Gary. Cuando ya tengas el transporte de pasajeros y correo, comienza a transportar grano hacia las panaderías para conseguir comida que llevarás a las ciudades; sin dejar de lado la opción del mineral de hierro y el carbón. Cuando hayas conseguido una buena suma de dinero, cercana al millón de dólares por ejemplo, conecta Chicago con New York pasando por Fort Wayne, Toledo, Cleveland y Erie, buscando terreno favorable para ahorrar tiempo y dinero, y salpicando la ruta con estaciones pequeñas. Con nueve trenes realizando la ruta completa debes poder cumplir de sobra los objetivos.

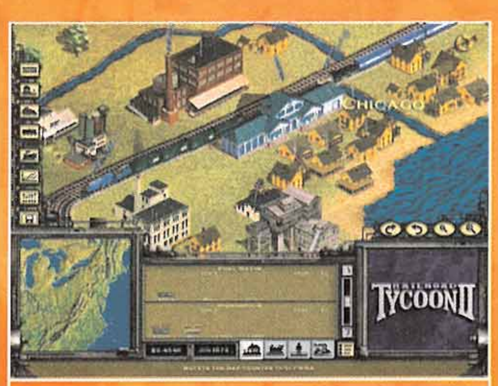
CAMPAÑA 3

Bridging a Nation (Estados Unidos, 1.862)

En esta misión, el juego nos permite escoger entre tres zonas distintas, aunque vale la misma estrategia para todas: transportar pasajeros y correo en grandes cantidades entre dos estaciones unidas por un trayecto corto. La norma es expandirse hacia el Oeste, aprovechando siempre la geografía. Para conseguir el objetivo máximo debes trabajar con las acciones, comenzando por comprar de las de tu propia compañía, para facilitar su crecimiento, pero comprando también de los competidores para recibir dividendos. Cuando llegue diciembre del año en curso, detén el juego y compra acciones que estén por encima de 100, pues al pasar al año siguiente se doblarán, con la consiguiente ganancia.

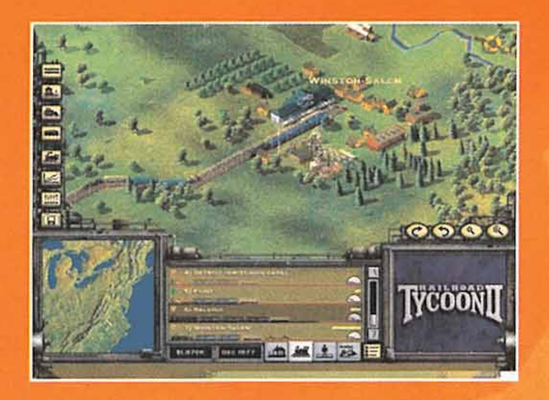


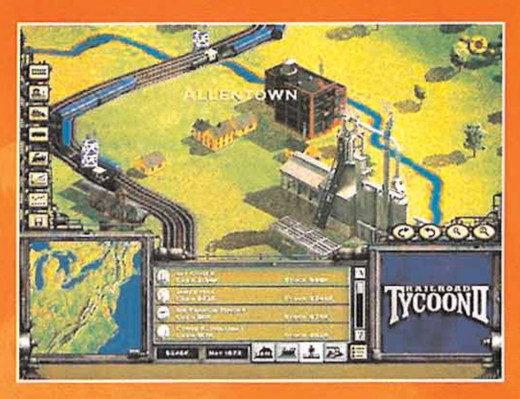
Deberemos vigilar los semáforos que hay junto a cada tren en la parte izquierda, para dar salida a cada uno cuando sea necesario.

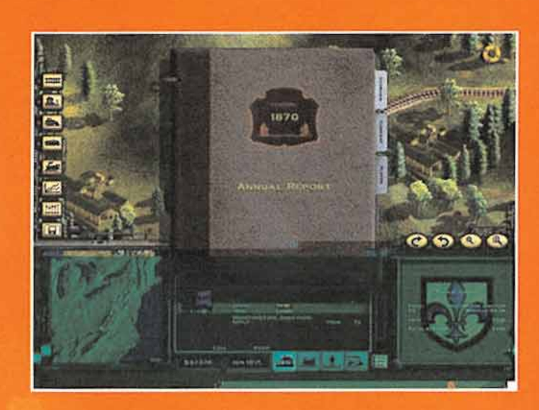


Podremos apreciar los beneficios de la doble vía a poco que comparemos resultados con la vía singular.


Los entramados de vías óptimos permitirán la circulación de varios trenes a la vez e intercomunicarán todo.







Cada campaña tendrá un objetivo diferente, pero sus resultados serán diferentes según actuemos

CAMPAÑA 4

Silver Booms and the Market Busts (Estados Unidos, 1.875)

Esta es la primera campaña en la que necesitarás jugar con las acciones para poder vencer, intentando conseguir al menos el 50% del stock de las distintas compañías, teniendo en cuenta el "truco" de diciembre que contábamos antes. Cuando poseas el 50% del stock de un competidor, desplúmalo y céntrate en la tuya. En el aspecto puramente ferroviario, conecta Houston con Dallas, después Oklahoma City con Amarillo, y finalmente Kansas City con St Louis –para obtener los 700.000 dólares que te permitirán llevar tus vías hasta Denver–. Como hemos dicho antes, en este nivel prima sobre todo el manejo de acciones.

CAMPAÑA 5

Whistle Stops and Promises (Estados Unidos, 1.904)

Esta es una peculiar campaña en la que no tendremos que construir vía, porque no podremos. Nos tendremos que apañar negociando con las acciones o comprando trenes y gestionándolos –mejor esto último–. Nos centraremos en conectar estaciones con rutas cortas avanzando primero hacia el Oeste –Cheyenne, Rock Springs– para después dirigirnos hacia el Norte o al Este –Pasco, Portland, Salem, Seattle, entre otras– para llegar finalmente a Helena y Great Falls. Por supuesto, la rutas que fijemos a los trenes son muy variadas, pero siempre en esas direcciones, y utilizando preferentemente la Mogul, mejor que la Camelback, acelerando los trenes todo lo que podamos.

CAMPAÑA 6

Crossing the Great Divide (Canadá, 1.868)

La mejor opción para este nivel es escoger al Manager VanHorne, pues ahorraremos mucho dinero en nuestro recorrido hacia la otra costa. Comenzaremos en Montreal y nos dirigiremos hacia Ontario, moviéndonos siempre hacia el Este, transportando pasajeros –intentando contratar a George Pullman– hasta que consigamos el primer objetivo de conectar Halifax con Vancouver, con una red ya construida. Luego pondremos nuestras en la industria y en la posibilidad de entrar en Estados Unidos, que nos reportará pingues beneficios, y en explotar al máximo nuestra ruta más larga con una docena de trenes más o menos.

CAMPAÑA 7

Birth of the Iron Horse (Inglaterra, 1.835)

Este es un bonito escenario que nos las hará pasar moradas pues una vez más las acciones serán protagonistas, ya que de perder el control de nuestra compañía, seremos totalmente derrotados, sin opción de fundar otra. Por ello, comenzaremos comprando todas las acciones que podamos, hasta tener al menos el 50% de cada uno de los dos competidores –como siempre–. Haremos nuestras rutas desde Londres hacia Leicester y después en dirección a Birmingham, con la John Bull tirando de todos los trenes.



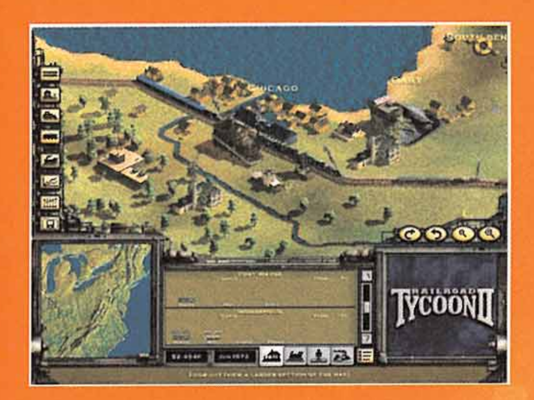
De vez en cuando, nos llegarán a salir negocios interesantes que no debemos desaprovechar para triunfar como es debido.



Los puentes nos podrán ayudar a flanquear obstáculos insalvables, aunque su coste es algo elevado.



La utilización de una visión ampliada del mapa nos permitirá planificar rutas con mucha más facilidad.







Iremos ganando dinero para comprar más y más acciones, tomando el control de las compañías competidoras cuando nos haga falta -y podamos- dejándolas sin dinero para luego vender lo comprado e incorporarlo a nuestra compañía. Para empezar, desde luego, cualquier bonificación es buena.

CAMPAÑA 8

Excess in the Orient Express (Europa, 1.850)
Otro excelente desafío en el que tendremos que unir París con Constantinopla en un tiempo récord, comprando derechos por cada país que atravesemos -encontrar un manager que nos simplifique esto es vital-. Para empezar, nos asentaremos bien en nuestro país de origen, Francia, para ganar el dinero con el que respaldar las inversiones que haremos en el Este. Después nos extenderemos hacia Alemania, donde haremos lo mismo, cruzando rutas entre ciudades de ambos países. De París, iremos a Stuttgart, y luego a Munich, para saltar a Viena, Budapest, Bucarest, Burgas, y finalmente Estambul, estableciendo trenes sobre todo de pasajeros que cubran esa ruta, movidos por la Iron Duke en cuanto sea posible, y dotados de un vagón de cola para evitar posibles robos.

CAMPAÑA 9

Knitting with Iron (Alemania, 1.850)
Comienza la partida escogiendo la opción de la Iron Horse, y buscando como un loco un manager que tenga buena voluntad. Primero dominaremos, económicamente hablando, toda la región de Prusia, para luego extendernos hacia el Este, el Norte y finalmente al Sur, con especial interés en Bavaria, región rica y productiva donde las haya. La compra de derechos de paso es una constante en esta campaña, dotada por cierto de una dificultad bastante elevada, por los competidores y los mismos objetivos.

CAMPAÑA 10

Next Stop, the 20th Century (Europa, 1.860)
La clave para avanzar en este difícil escenario está en las industrias y en una buena planificación. La clave es, comenzando en París, distribuir pasajeros hacia el Este y el Norte, hasta que consigamos el suficiente dinero para comprar industrias -una cada vez-, que revisaremos deteniendo el juego cada enero. Sólo debemos comprar industrias cuando resulten rentables -Lucrative-, y vender acciones cuando lo necesitemos, pues no son vitales en esta campaña. Cuidado con la depresión económica de 1868, que desaparecerá en 1.870 para sufrir una considerable subida. La expansión hacia naciones colindantes a Francia puede reportar beneficios, aunque no es realmente imprescindible.

CAMPAÑA 11

The Brenner Pass (Europa, 1.853)
Como este es un escenario montañoso, necesitamos un manager, como Rorbert Gerwick, que nos recompensará con el -40% para puentes y el -50% para montañas. Haz el suficiente dinero uniendo las ciudades cercanas -Venecia, Milán- antes de intentar superar las montañas,

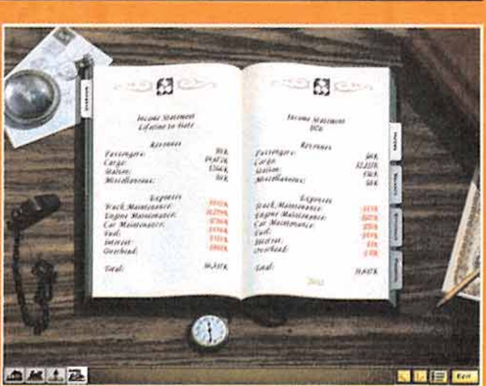
La previsión de las múltiples consecuencias que cada acción puede determinar, es fundamental

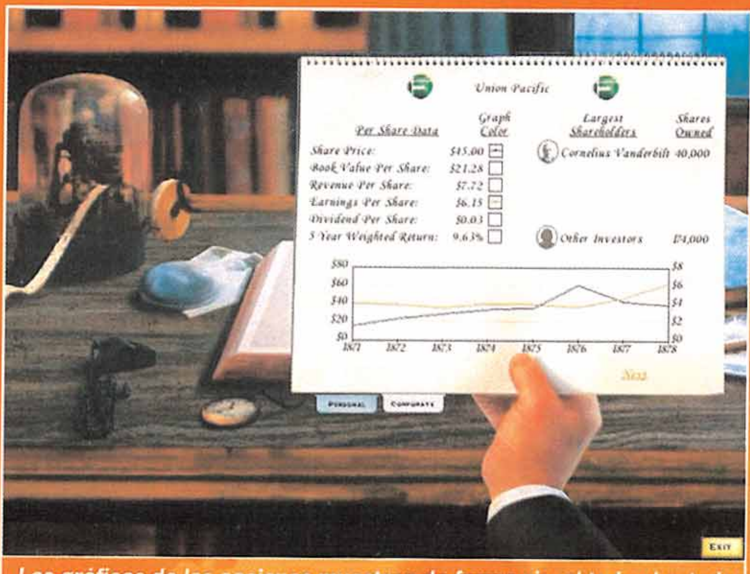


La ventana de la derecha nos mostrará las evoluciones puntuales de uno de nuestros trenes, el que se haya seleccionado.

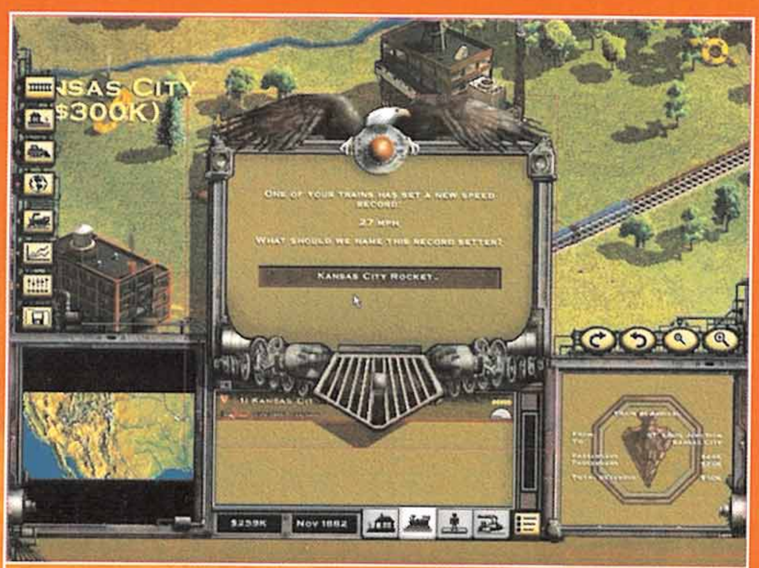


El acceso a estaciones difíciles, como ésta de Salzburgo, exigirá toda nuestra habilidad creando vías.


Este libro tampoco lo podemos perder de vista si queremos estar al tanto de cómo marchan nuestros negocios.



Las gráficas de las acciones muestran de forma visual todo el estado financiero de cada compañía, en sus distintos frentes.



De vez en cuando, alguno de nuestros trenes conseguirá un récord para sentirnos orgullosos de ellos.

experimentando en los lugares con mayor desnivel, abandonando la Iron Horse cuanto antes, para conseguir finalmente unir Munich con Verona, que es el objetivo de la campaña.

CAMPAÑA 12

When the Walls Come Down (Europa, 1.991)

Aquí ya hay parte de la vía construida, con lo que deberemos ampliarla notablemente, necesitando derechos para pasar de un país a otro. Mientras estemos en Polonia, no conseguiremos dinero proveniente de los pasajeros; la ruta de esta ciudad a Munich es provechosa en este concepto, pero ya está ocupada por la compañía Black Sea. Es por lo tanto que nuestros esfuerzos han de ir encaminados a hacernos con esta compañía, mediante la compra de acciones. Intentaremos la fusión cuando tengamos alrededor de un millón y medio de dólares. Conseguido este primer objetivo, el resto ha de ser coser y cantar si explotamos bien nuestra adquisición.

CAMPAÑA 13

Croissants or Crumpets (India, 1.850)

Difícil escenario, al menos en sus comienzos, ya que partimos en una precaria condición sin posibilidad de emitir bonos, con muchas posibilidades de quedarnos sin dinero a las primeras de cambio. Para empezar, como tenemos poco dinero, escogeremos la opción de los 100.000 dólares, y emitiremos acciones de inmediato. Después contrataremos al manager que nos da +15 en buena voluntad y venderemos todas las acciones que tengamos, para comprar todas las que podamos de Indian Railways, hasta que consigamos el 50%. Compraremos los derechos de Bombay y conectaremos con ella –limpiando bien el terreno de árboles–, construimos una estación pequeña y creamos un tren de Panaji a Bombay. Mientras tanto seguimos en la pugna de acciones por la Indian hasta que logremos controlarla. Bombay es el paso imprescindible para después poder dirigirnos hacia Madrás y Pondicherry, acordándonos de conectar las industrias como exigen las condiciones de victoria.

CAMPAÑA 14

The Samurai Rides an Iron Horse (Japón, 1.870)

Una vez más, nuestros fondos son limitados, y de nuevo, no podemos optar a ningún préstamo. Comenzamos en Tokio, con una línea que conecta con la ciudad más cercana, que haremos productiva con pasajeros y correo –(incluso creando alguna estación intermedia– hasta que podamos crear otra línea hacia Sendai. Posteriormente, buscaremos un paso de montaña que hay entre Sendai y Nigata –al Norte de Sendai– para conectar ambas ciudades. Para conseguir el máximo galardón, nos moveremos hacia el Sur por Nagoya y Kyoto, hasta Kagoshima, y al Norte hacia Sapporo.

CAMPAÑA 15

Wich Way to the Coast? (Australia, 1.917)

A pesar del título de la campaña, no es necesario unir ambas costas para obtener la victoria. Comenzaremos alrededor de Brisbane, y nos iremos moviendo al Sur hacia Sidney, y Melbourne, siguiendo la costa, y estableciendo trenes de pasajeros y correo. La expansión hacia el Oeste sólo se justifica para llegar a algunas empresas que allí se encuentran. También compraremos acciones de nuestra compañía y las otras, pero la forma de proceder en este caso no es diferente a la de otros escenarios.

CAMPAÑA 16

The People's Train (China, 1.949)

En este escenario nos aprovecharemos del inmenso territorio a nuestra disposición, y de la gran población de China, que hace que el transporte de pasajeros y correo sea más rentable que en otras campañas similares, por lo que es obvio que deberemos escoger la segunda opción al comienzo. Nuestros esfuerzos deben ir encaminados a tramar una tupida red de ferrocarril entre las ciudades más importantes, aunque sin descuidar la compra de empresas y de acciones de

nuestra compañía, pues en este escenario no tendremos competidores.

CAMPAÑA 17

Dilemma Down Under (Australia, 1.957)
En esta campaña tendemos que poner a prueba todo lo que hemos aprendido en las anteriores, ya que es una carrera contra el tiempo obligándonos a obtener una determinada ganancia. Esto se consigue sólo con la experiencia, que nos será imprescindible para lidiar con los peligrosos rivales que nos han tocado, que no permitirán que nos hagamos con las acciones de sus compañías. Es además un nivel muy estricto, puesto que sólo podremos conectar vías a las ya existentes. Como nuestro principal objetivo es obtener ganancias, el bonus más interesante es el que reduce en un 20% los costes de combustible de los trenes.

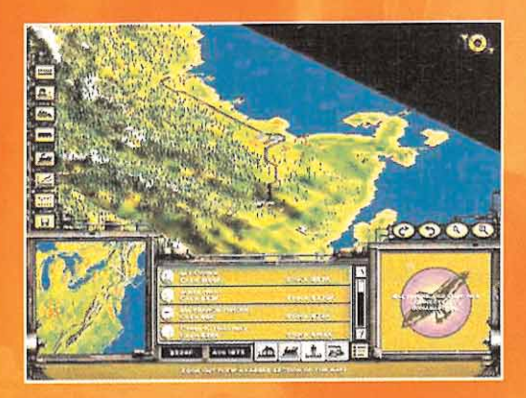
CAMPAÑA 18

Cape to Cairo (África, 1.890)
En la campaña final, el entorno es nuestro principal oponente, puesto que no hay competidores humanos. Construir ferrocarril en África es duro por los accidentes geográficos y lo alejadas que están unas ciudades de otras. Conectar los dos extremos del continente es el mayor desafío que el juego nos puede presentar, y más con unos plazos de tiempo tan ajustados. Aunque los pasajeros y el correo siguen siendo la mejor forma de conseguir dinero, hemos de aprovecharnos de la riqueza de materias primas del continente africano. El bonus más interesante, a priori, es el que aumenta la velocidad de los trenes, aunque con todo, es una muy difícil misión. No obstante, si hemos llegado hasta aquí, por algo será, ¿no?

C. S. G.

Las Reglas de Oro

- El transporte de pasajeros y correo entre estaciones muy próximas entre sí es una forma fenomenal de ganar dinero rápido.
- El entramado de acciones, préstamos y bonos es complejo, pero llegar a dominarlo supone el éxito en el juego.
- Debemos reemplazar nuestras viejas máquinas por otras más modernas en cuanto éstas estén disponibles.
- No es recomendable mezclar muchos tipos de vagones en un tren, ya que la especialización es mucho mejor.
- Hacer construcciones en nuestras estaciones nos ayudará a ganar dinero y atraerá pasajeros y más posibilidades de transporte.
- Comprar industrias sólo es oportuno cuando ya poseemos una buena cantidad de dinero para hacer frente a los gastos.
- Como las locomotoras de vapor necesitan arena y agua con frecuencia, no las haremos recorrer trayectos muy largos.
- Construiremos vía en tramos lo más rectos posible y sin desniveles ni elevaciones, que ralentizan a los trenes.
- La doble vía es necesaria en tramos con tráfico muy denso, y a pesar de ser cara, merece la pena.
- Contratar un buen manager es el 50% del éxito en muchas campañas.
- Hay que construir las estaciones adecuándolas a la zona que queremos cubrir con ellas, abarcando el mayor número de casas posible.
- Detendremos el juego en el mes de diciembre para ver el mercado de las acciones, y en enero para considerar la política industrial.
- Añadiremos un vagón de cola a los trenes cuando creamos que existe peligro de asaltos a los mismos.
- Elegir con cuidado la bonificación del principio puede facilitarnos notablemente las cosas en nuestro negocio.
- Con un poco de paciencia y un mucho de práctica, es posible conseguir la medalla de oro en –casi– todas las campañas.



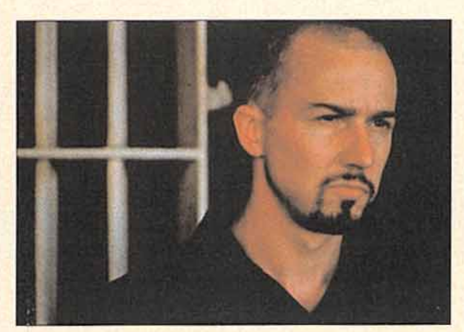




Por Santiago Erice

De odio y racismo
AMERICAN HISTORY X





La película «American History X» es una historia bienintencionada con el odio y el racismo como protagonistas. Primera película dirigida por Tony Kaye, se acerca a la realidad del nazismo en Estados Unidos a través de una familia con dos hermanos como protagonistas: el mayor, antiguo líder ultra local y ya recuperado para la causa de la humanidad, y el pequeño, que se mira en el espejo del primero y que sigue sus pasos nazis. Interpretada Edward Norton –«Las Dos Caras de la Verdad»– y Edward Furlong –«Terminator II: El Día del Juicio», «American Heart»–, «American History X» es un drama que aspira a desentrañar algunas claves del odio que impregna la vida de demasiadas familias americanas: asunto de desgraciada actualidad en cualquier parte del mundo.

Ni un momento de respiro
ESTADO DE SITIO

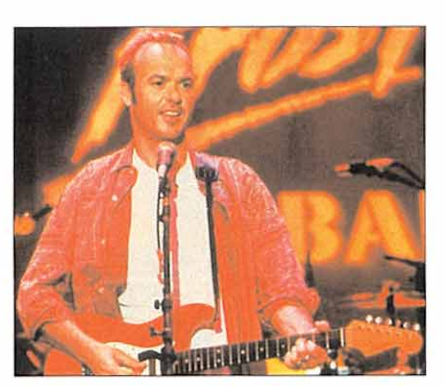
El film «Estado de Sitio» no concede un solo momento de respiro al espectador. Bruce Willis –el John Whayne de los noventa–, Denzel Washinton –el negro bueno que quiso ser Sidney Poitier–, y Annete Bening –siempre correcta en cualquier papel– protagonizan esta superproducción dirigida por Edward Zwick –«Tiempos de Gloria», «Leyendas de Pasión»–.
Que el argumento resulte inverosímil, que el maniqueísmo sea la tónica definitoria de los personajes, que en algún momento supure un tufillo racista..., no es óbice para que «Estado de Sitio» consiga que nadie se levante de la butaca, ni siquiera para ir al baño. Algo por el estilo ocurría con las viejas películas de indios y vaqueros y nadie se rasgaba las vestiduras. Y es que «Estado de Sitio» es puro cine espectáculo que engancha desde el primer fotograma.



Una tierna historia mágica
JACK FROST



Si vas a ir al cine a ver «Jack Frost», prepárate para echar unas risas, pero que no se te olviden los pañuelos para los momentos de soltar las lágrimas, haz acopio de palomitas en la entrada –aunque al lado tengas algún cascarrabias al que le moleste su crujiente sonido–, invita a tus padres y hermanos pequeños –una vez al año no hace daño–... y disfruta con esta mágica historia protagonizada por Michael Keaton, Kelly Preston y Joseph Cross.



Dirigida por Troy Miller, conocido por sus series de televisión, lo que inevitablemente se refleja en el filme; «Jack Frost» cuenta la historia de un padre que, obsesionado por su carrera como músico, desatiende a su familia. Muerto en la carretera, eso no significa que pase definitivamente de ella –como cualquiera que nunca haya leído un cuento pudiera imaginar–. Todo lo contrario. Regresa a casa convertido en muñeco de nieve y... la pantalla grande se convierte en un cuento de Navidad en el más clásico estilo Hollywood.

La especie a destruir es el **ser humano**

Virus

En las películas, normalmente los seres humanos son los que se enfrentan a los virus –ya sea en su versión extraterrestre, producto de la guerra biológica, de algún recóndito lugar o de cualquier otra calaña nacida de la imaginación del guionista de turno–. En «Virus», largometraje de debut de John Bruno, se cambian las tornas. Unos alienígenas quieren borrar de la faz de la tierra al homo sapiens, el virus que les impide habitar en el planeta. Y para ellos crean unos monstruos –¿vacunas sería su denominación correcta?–, cada vez más fuertes y peligrosos, que, si no son destruidos a tiempo acabarán con nuestra especie.

Protagonizada por Jamie Lee Curtis, William Baldwin y Donald Sutherland –y por lo tanto bien interpretado–; «Virus» es un thriller claustrofóbico, deudor de la ambientación de películas como «Alien» –en este caso la historia se desarrolla en un barco–, con el extraterrestre como enemigo y, por supuesto, con mucha acción. Prohibido apartar la vista de la pantalla o te perderás el susto.

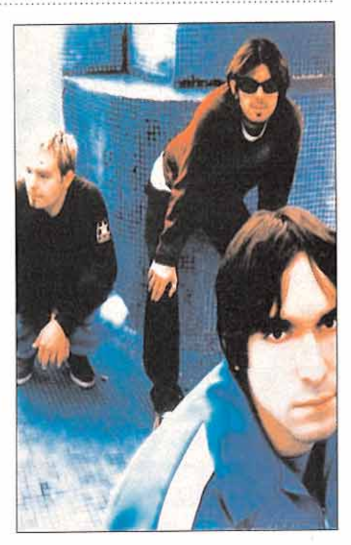




Fidelidad a los **orígenes**

Australian Blonde





Con fidelidad a sus orígenes ha llegado «Extra», el nuevo álbum de Australian Blonde. Fidelidad a su productor de siempre, Paco Loco, a canciones pop de sencillas melodías, a guitarras envolventes, al inglés como forma de expresión... El trío de Gijón ha madurado, tiene menos prejuicios, ha mejorado técnicamente, graba con más medios, su música es más abierta, y hasta se permite el lujo de incluir en «Extra» un corte audiovisual con dos videoclips rodados en Nueva York de los temas «Drew & Cheri» y «Cool Dive»; pero no ha perdido su identidad.

Esa identidad que se convirtió en himno gracias al éxito de «Chup Chup» en la película «Historias del Kronen». La canción estaba en su álbum de debut, «Pizza Pop». Después vendría «Aftershave», último en que el grupo colaboraría con el sello Subterfuge. Sus dos nuevos trabajos, «Australian Blonde» y el reciente «Extra» ya han sido distribuidos al cien por cien por la multinacional RCA.

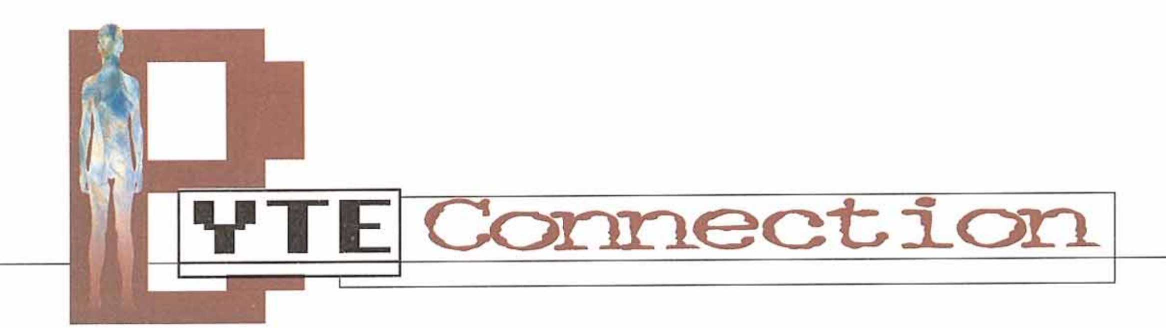
Rock **desgarrado**

LOS ENEMIGOS



El rock de Los Enemigos cuenta con una nueva entrega discográfica, 12 canciones agrupadas bajo el título «Nada». La voz de Josele, las guitarras desgarradas y las letras intensas son reconocibles a la primera escucha; pero Los Enemigos sigue destilando canciones sin complejos, con influencias industriales u homenajeando póstumamente a alguien.

Mucho se ha dicho y escrito sobre Los Enemigos –ahora con Manolo Benítez en el grupo junto a los habituales Josele Santiago, Fino Oyonarte y Chema Pérez–. No podía ser de otra manera en un grupo en activo desde mediados de la década de los ochenta, puente entre dos generaciones de rockeros, que cuando ha tenido que elegir entre el exceso y lo light, siempre ha optado por lo primero.



Los invasores

La joven secretaria no tuvo la culpa. O por lo menos eso repetía ella una y otra vez, mientras nerviosa –en realidad nerviosísima– intentaba explicarlo todo con detalle sin conseguirlo. Agitaba brazos y manos como si estuviese bailando sevillanas a mil revoluciones por minuto y, por el acaloramiento y berrinche mental que estaba cogiendo, no era difícil de imaginar que en los siguientes instantes el "procesador" de su cabeza se fundiría –quedando 1 bit sano como mucho– y que ella desplomaría como una palmera tropical abatida por un feroz huracán. Y así sucedió. Mary Pili tardó poco en "acomodarse" de golpe en el suelo de la oficina, no sin antes haberse puesto de diferentes tonalidades y colores –¡más gama que el adobe Photoshop ese!–. La lipotimia le duró un minuto más o menos. Cuando el vaso de agua fría que el buenazo de González arrojó en su cara –con el loable propósito de despertar a la bella durmiente de su letargo– hizo efecto, la chica empezó a recobrar su funcionamiento abriendo lentamente sus llorosos y enrojecidos ojos, y despabilándose poco a poco como lo haría un sistema operativo dentro de un disco duro desorganizado durante meses y sin optimizar durante décadas.

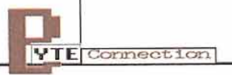
–Puede que no haya tenido la culpa–, comentó uno de los compañeros de trabajo que estaba en el corrillo de personal formado alrededor de la secretaria, que ahora se recuperaba de su espectacular alunizaje sobre la moqueta. –¿Cómo iba ella a saber el código de acceso al sistema central para borrar todos los datos?, –continuó el compañero dirigiéndose al Jefe, –el mismo que había mantenido el duelo "boos vs. office girl" y que también gozaba de una espectacular tonalidad roja en su enfurecido rostro. –¿Entonces, qué narices ha ocurrido?, –dijo el Sr. Olmedo mordiendo rabioso el puro de su boca como si fuese goma de mascar. –¿Qué ha pasado, eh? ¿Es que "Casper el fantasma" ha ido de manitas limpias allí a mi despacho y ha tecleado el terminal para fastidiarme el banco de datos de la empresa? –continuó en voz alta mientras por su boca lanzaba humo de habano y misiles incandescentes de gruesa ceniza. –No se ponga así Jefe, –le dije, dándole unas suaves palmaditas en la espalda. –¡Parece Ud. "Spyro el Dragón" tostando el decorado con su fogoso aliento! Puede que la chica lo hiciese sin querer, –continué. –Ya sabe, ¡los novatos son capaces de hacer cualquier cosa frente a un computador! ¿No vio Ud. el otro día en la tele, el chico aquel que se metió por error en la red de una sucursal bancaria, y lió un]cacao sublime] pensando que estaba dentro de su ordenador de casa?, –le dije, intentando "apagar" las calorías que caldeaban el ambiente. –¡Claro !, ¡Por casualidad! ¿verdad?, –gritó incrédulo dando un fuerte golpe en la mesa.

El otro oficinista –asustado– abandonó veloz la "tertulia" chocando en su huida con dos sillas y un armario. –¡'Spyro el Dragón!, ¿eh? –exclamó fijando su mirada en la mía. –¿Eso qué es, uno de los condenados videojuegos que te tienen "el seso" comido?, –me dijo amplificando la voz unos pocos de vatios más–. ¡La gente que perdéis el tiempo jugando con esas cosas vais a acabar "regular de la mollera", ¡ya veréis!, –dijo de nuevo señalándome en la cabeza con su dedo, y terminó escupiendo el puro que fue a caer justo a una papelera distante. –¡Qué puntería señor! –le contesté–. Usted sí que serviría para esos videojuegos de disparos, con una pistola de esas que tienen una lucecita y –antes de poder acabar, el jefazo se dio la vuelta y me dejó con las letras en la punta de la lengua.

Alguien le llamó desde la puerta de su despacho. Era González –el secretario–, que en su mano alzada sostenía algo humeante envuelto en un paño. Un par de compañeros más y yo nos acercamos también tras él, supongo que con el gusanillo de la curiosidad correteando nuestra cabeza. Al llegar vimos que lo que sostenía era uno de los discos extraíbles del ordenador del jefe, cogido con un paño húmedo. Aquello parecía estar recién salido del microondas. Nunca había visto nada igual. La carcasa extraíble, casi fundida, echaba humo. Los demás de la oficina se acercaron al vernos allí parados en la puerta del despacho. Entre ellos, una Mary Pili –ya con mejor aspecto– que andada ayudaba por una amiga. –¡Cielos! ¿qué es eso? –dijo Jaime, el chico de la fotocopiadora–. ¡Huele a pollo chamuscado! –añadió sonriendo. Todos estábamos sorprendidos. ¿Qué había ocurrido en el interior del ordenador para que el disco duro pareciese haberse quedado dormido en una "barbacoa"? El jefe acercó su cara asombrada. –¡Joroba! ¿eso es mío? –Sí, señor, –respondió González–. Es su removible con los datos de la empresa. La chica llevaba razón. Esto ha debido ser una subida de energía o algo así –terminó–. ¿Ve Ud. señor Olmedo? Ya se lo dije, –atrás se escuchó la voz de la secretaria.

Cuando la cuestión "que había sucedido" flotaba aún en el aire, el brazo de González empezó a vibrar con intensidad. La carcasa del removible se estaba rasgando y éste la arrojó al suelo. Todos nos echamos para atrás. Del interior empezó a fluir una viscosa sustancia y algo parecido a un pequeño pulpo salió de allí, como un pollito del cascarón. Mary Pili dio un grito, algunos temblaron y la impresora de tinta empezó sola a imprimir: "Saludos amigos. Aquí va una muestra de lo más nuevo de "Bio-Virus para Ordenador". Contacten vía "e-mail" y por el módico precio de "TRES MILLONES DE EUROS" os enviaremos la "bio-vacuna" :). Firman: LOS INVASORES DEL ESPACIO EXTERIOR..." Cuando acabé de leer el mensaje impreso todos se quedaron petrificados, menos el Jefe, que se desmayó de cara contra el suelo. –¡González!, ¡Otro vaso de agua!

Rafael Rueda





HARDWARE





BASIC

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel®
Celeron™ 128 caché
Placa Intel® BIMINI® 440-ZX
T. gráfica 3D (4 Mb)
T. sonido Sound Blaster 64
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM 36X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14"
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado membrana W95
Altavoces 80w

intel inside celeron™ PROCESSOR

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Celeron™ 300 MHz	114.900
Intel® Celeron™ 333 MHz	124.900
Intel® Celeron™ 366 MHz	129.900

HOME

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium® II
Placa chipset compatible 440-BX
T. gráfica 975 AGP 4 Mb y salida a TV
T. sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 36X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14" LG-Goldstar 440si Digital
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado membrana W95
Altavoces 80w



GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	154.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	179.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	214.900

POWER

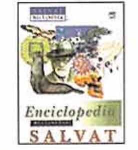
Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium® II
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
T. gráfica Intel® i740 AGP 8 Mb
T. sonido Sound Blaster PCI 128
Disco duro Fujitsu 4.3 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 36X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si Digital
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mecánico W95
Altavoces 160 w

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® II 350 MHz	199.900
Intel® Pentium® II 400 MHz	224.900
Intel® Pentium® II 450 MHz	259.900

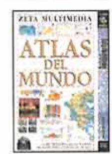
[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 15.800 ptas.]

CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE



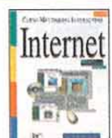


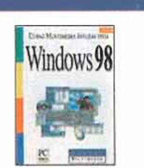










AMPLIACIONES

SOFTWARE	
Windows 98	**15.800**
Microsoft Office PYME Ed. 2	42.000
DISCOS DUROS	
Línea BASIC/HOME	
4,3 a 6,4 U-DMA2	3.000
4,3 a 8,4 U-DMA2	8.000
Línea POWER	
4,3 Fujitsu a 6,4 U-DMA2 Fujitsu	4.000
4,3 Fujitsu a 8,4 U-DMA2 Fujitsu	9.000
MEMORIA	
Línea BASIC/HOME	
32 Mb SDRAM(100MHz) a 64 Mb SDRAM(100MHz)	8.500
Línea POWER	
64 Mb SDRAM(100MHz) a 128 Mb SDRAM(100MHz)	16.000

TARJETAS DE SONIDO	
Línea BASIC/HOME	
De Sound Blaster 64 PCI a Sound Blaster PCI 128	5.500
Línea POWER	
De Sound Blaster PCI 128 a Sound Blaster Live!	19.000
TARJETAS GRÁFICAS	
Línea BASIC	
S3- Virge 4Mb a 975 AGP + TV	1.000
Línea HOME	
975 AGP + TV a Intel 740 8Mb AGP	2.000
Línea POWER	
Intel 740 8Mb AGP a Intel Expres 8Mb AGP	6.000
Intel 740 8Mb AGP a 3D Blaster Banshee	13.000
Intel 740 8Mb AGP a Creative Riva TNT	19.000
Intel 740 8Mb AGP a Maxi Gamer Phoenix	17.000

MONITOR	
Linea BASIC	
14" 0,28 BR NE a 14" LG-Goldstar 440si	4.000
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	5.000
Linea HOME	
14" LG-Goldstar 440si a 15" LG-Goldstar 520si (1024x768)	7.000
14" LG-Goldstar 440si a 17" LG-Goldstar 77i	37.000
Línea POWER	
15" LG-Goldstar 520si a 17" LG-Goldstar 77i	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 15" Sony	30.000
15" LG-Goldstar 520si a 17" Sony	65.000
TECLADO	
Membrana W95 a Mecánico W95	2.000

Las ofertas de esta página sólo son válidas a la hora de adquirir un equipo nuevo

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS



Ven a conocernos

PLACAS BASE




INTEL BIMINI 440ZX	20.990
INTEL MUAI/MURCIA 440EX	29.990
INTEL SEATTLE/SEVILLA BX 2	29.990
AOPEN AX59 Pro Socket 7	15.990
ASUS P2B	26.990
CHAINTECH 6BTM (i440-BX	22.790

MEMORIAS



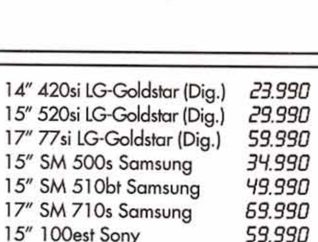
8 Mb EDO	2.490
16 Mb EDO	5.990
32 Mb EDO	10.990
32 Mb SDRAM 100 MHz	7.490
64 Mb SDRAM 100 MHz	15.990
128 Mb SDRAM 100 MHz	31.990

DISCOS DUROS



4.3 Gb. IDE U-DMA2	22.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2	25.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	30.990
3.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	22.990
4.3 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	26.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	30.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	35.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	43.990

MONITORES



14" 420si LG-Goldstar (Dig.)	23.990
15" 520si LG-Goldstar (Dig.)	29.990
17" 77si LG-Goldstar (Dig.)	59.990
15" SM 500s Samsung	34.990
15" SM 510bt Samsung	49.990
17" SM 710s Samsung	69.990
15" 100est Sony	59.990
17" 200est Sony	94.990
17" VS-7 KDS	49.990
19" VS-195 KDS	99.990

TARJETAS GRÁFICAS

i740 SPEEDY AGP 8 Mb	6.990
975 AGP 4 Mb + TV.	4.990
S3-VIRGE-DX 4 Mb	3.890
MONSTER 3Dfx II 12 Mb	25.990
CREATIVE 12 Mb + Juegos	22.990
MAXI G. VOODOO² 12 Mb	22.990
MAXI VOODOO² P. PACK	31.990
3D B. BANSHEE 16 Mb.	19.990
M. G. PHOENIX 16 Mb	23.990
MONSTER FUSION 16 Mb.	24.990

SONIDO



S. B. 64 PCI (OEM)	5.490
SOUND BLASTER 128 PCI	10.990
S.B. LIVE! VALUE PCI (OEM)	15.990
SOUND BLASTER LIVE!	29.990
MAXI STUDIO ISIS	58.990
PRIMAX 60w. Mediastorm	2.500
PRIMAX 120w.	4.990
PRIMAX 240w.	6.990
PRIMAX 300w.	8.990
PRIMAX Subwoofer 200	12.990

GRABACIÓN

Best Buy 2x2x6 IDE	39.990
HP 7200i IDE	44.990
PHILIPS 3620 2x2x6 IDE int.	47.990
Traxdata 2x2x6 IDE PLUS	44.990
Traxdata 2x2x6 Paralelo	57.990
HP 8100i IDE	61.990
Sony 4x2x24 IDE	61.990
CD-R BULK 74'	195
CD-R BULK 80'	390

CD ROM / DVD ROM



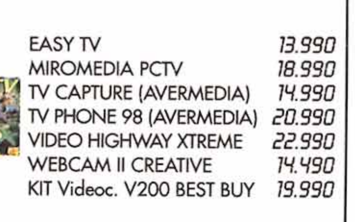
36x IDE (OEM)	6.990
36x IDE GENIUS	7.990
40x IDE (OEM)	8.490
CREATIVE ENCORE Dxr2 5x	36.990

ESCANERS



Primax C. DIRECT (9600)	9.900
Primax C. D-600 (19200)	14.900
Primax C. DIRECT (9600) USB	16.990
Primax C. D-600 (19200) USB	21.990
Primax PROFI	29.900
BEST BUY 12000 D + Diapo.	24.990

VIDEO / TV



EASY TV	13.990
MIROMEDIA PCTV	18.990
TV CAPTURE (AVERMEDIA)	14.990
TV PHONE 98 (AVERMEDIA)	20.990
VIDEO HIGHWAY XTREME	22.990
WEBCAM II CREATIVE	14.490
KIT Videoc. V200 BEST BUY	19.990

MODEMS



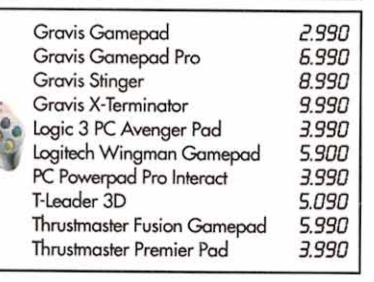
BEST BUY Easy Comm 33-E	7.490
BEST BUY Easy Comm 56-E	13.990
BEST BUY Easy Comm 56-I	10.990
SUPRA 56i PRO (PCI)	11.390
SUPRA 56e PRO	14.990
US-ROBOTICS 33.6 Winm.	15.990
US-ROBOTICS 33.6e Flash	21.990
US-ROBOTICS 56k M. Plus	24.990

IMPRESORAS



STYLUS 440 Color	22.990
STYLUS 640 Color	32.490
STYLUS Photo 700	37.990
STYLUS 740 Color	43.990
DESKJET 420	19.990
DESKJET 695C	27.990
DESKJET 720C	42.990

CONTROL PADS



Gravis Gamepad	2.990
Gravis Gamepad Pro	6.990
Gravis Stinger	8.990
Gravis X-Terminator	9.990
Logic 3 PC Avenger Pad	3.990
Logitech Wingman Gamepad	5.900
PC Powerpad Pro Interact	3.990
T-Leader 3D	5.090
Thrustmaster Fusion Gamepad	5.990
Thrustmaster Premier Pad	3.990

JOYSTICKS



Firestorm Ultrastriker	4.990
Gravis Blackhawk	6.990
Logic 3 PC Phantom	6.990
Logitech Wingman Extreme Dig.	8.590
Primax Raptor 3D Gamestick	8.500
Thrustmaster Combat Gear	18.990
Thrustmaster F-16 FLCS	24.990
Thrustmaster Fragmaster	15.990
Thrustmaster Top Gun	5.990
Thrustmaster Top Gun Platinum	7.990

VOLANTES



Acces Line Race Leader Force F.	26.990
Interact V3 Racing Wheel	12.990
Interact V4 FX Racing Wheel	25.990
Logic 3 Top Drive Wheel	10.990
Logitech Wingman Formula	19.900
Logitech Wingman Formula Force	36.900
Rolstick + Rally Championship	5.995
Thrustmaster Force GT	39.990
Thrustmaster Formula Sprint	12.990
Thrustmaster Nascar Super Sport	18.990

SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: SALÓN DE BELLEZA



EL CUERPO HUMANO 2.0



ENCARTA '99 ATLAS MUNDIAL



ENCARTA '99 ENCICLOPEDIA



ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS '99



ENC. MULTIMEDIA SALVAT '99



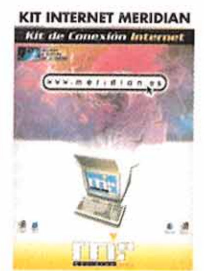
ESPAÑA EN CD-ROM



LEGO LOCO



KIT INTERNET MERIDIAN



3 MESES COMPLETO 4.990

ANUAL COMPLETO 14.990

MONEY '99 — 7.495

MOVING PUZZLE: VIDA SALVAJE



PANDA ANTIVIRUS HOME



PANDA ANTIVIRUS PLATINUM



TALK TO ME INGLÉS CURSO COMPLETO



TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO



VIA VOICE '98 HOME



WINDOWS '98 (ACTUALIZACIÓN)



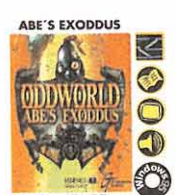
JUEGOS

NOVEDADES

CENTRO MAIL

www.centromail.es

ABE'S EXODDUS



CD 7.495

AGE OF EMPIRES: EL AUGE DE ROMA



CD 4.895

ANNO 1602



CD 7.495

APACHE-HAVOC



CD 2.995

APOLLO 18



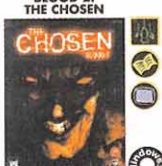
CD 6.995

BALDUR'S GATE



CD 7.495

BLOOD 2: THE CHOSEN



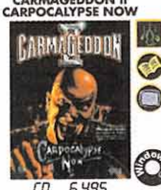
CD 7.495

CAESAR III



CD 6.795

CARMAGEDDON II CARPOCALYPSE NOW



CD 6.495

COMBAT FLIGHT SIMULATOR



CD 7.495

EUROPEAN AIR WAR



CD 7.495

EXTREME G2



CD 6.795

F/A-18 FUERZAS ARMADAS ESPAÑOLAS



CD 2.995

FALCON 4.0



CD 7.995

FALLOUT 2



CD 7.495

FIFA '99



CD 5.795

FIGHTER PILOT



CD 5.795

GRAND TOURING



CD 2.995

GRIM FANDANGO



CD 6.795

HALF-LIFE



CD 6.795

HUGO RIO SALVAJE



CD 5.995

ISRAELI AIR FORCE



CD 7.495

LUCASARTS LEGENDS: MONKEY ISLAND SAGA



486, 8Mb SVGA

CD 5.795

MORTADELO Y FILEMON



CD 3.995

MOTO RACER 2



CD 6.795

NBA LIVE '99



CD 5.795

PACK MULTIACTION '99



CD 2.995

PACK MULTISPORTS '99



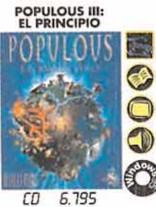
CD 2.995

PC FUTBOL 7.0



CD 2.995

POPULOUS III: EL PRINCIPIO



CD 6.795

PRO PINBALL: BIG RACE USA



CD 2.995

QUEST FOR GLORY V: DRAGON FIRE



CD 5.795

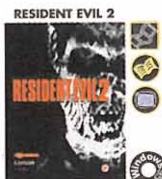
RAILROAD TYCOON II





CD 7.495

RESIDENT EVIL 2



CD 6.495

RETURN TO KRONDOR



CD 5.795

SANITARIUM



CD 6.795

SCOTLAND YARD



CD 7.450

SETTLERS III



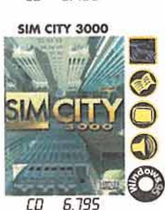
CD 7.450

SHOGO



CD 2.995

SIM CITY 3000



CD 6.795

SPORTS CAR GT



CD CONS.

STAR WARS CLASSICS: JEDI KNIGHT/MOS



CD 5.795

STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3D



CD 6.795

STARCRAFT



CD 6.495

STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET



CD 3.995

TEST DRIVE 5



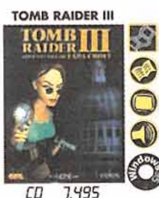
CD 6.795

THE WAR OF THE WORLDS



CD 7.495

TOMB RAIDER III



CD 7.495

ULTIMA ONLINE: SECOND AGE



CD 9.995

VIPER RACING



CD 4.975

VIVA FOOTBALL



CD 4.895

WARGASM



CD 6.795

WORMS ARMAGEDDON



CD 6.795

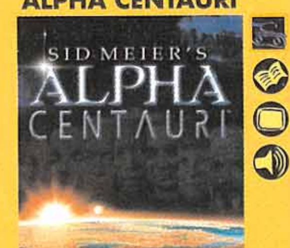
WWII FIGHTERS



CD 7.495

RECOMENDADOS

ALPHA CENTAURI



CD 6.795

La nueva creación de Sid Meier. Explora un planeta alienígena y descubre sus misterios. Construye más de 60 bases secretas para levantar tu imperio. Demuestra tu capacidad para tener relaciones diplomáticas.

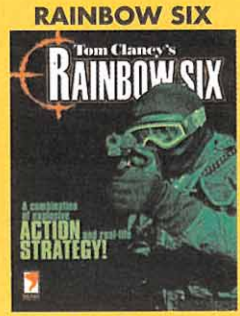
KING'S QUEST VIII: MASCARA DE LA ETERNIDAD



CD 6.795

Profunda y completa narración de la lucha de un héroe por restaurar la Máscara de Eternidad y salvar el Reino de Claventry. Mezcla de tecnología, juego y narración. Guión de Roberta Williams.

RAINBOW SIX



CD 7.495

El juego más revolucionario de acción y estrategia. Fantástica combinación de preparación de equipo, gráficos tridimensionales, estrategia y acción de fuerzas especiales. Excepcional realismo.



 MANUAL ESPAÑOL

 PANTALLA ESPAÑOL



 VOCES ESPAÑOL

 MANUAL INGLES

 PANTALLA INGLES

 VOCES INGLES

CENTRO MAIL
www.centromail.es

JUEGOS

OFERTAS

Juego	Precio	Requisitos
ABE'S ODDYSEE	CD 2.990	
ACTUA SOCCER 2	CD 1.990	
ATLANTIS	CD 2.995	PENT, 8Mb SVGA
BETRAYAL IN ANTARA	CD 2.495	486, 16Mb SVGA
BIRTHRIGHT	CD 2.495	486, 8Mb SVGA
BLOOD	CD 2.995	PENT, 16Mb SVGA
BROKEN SWORD II	CD 2.990	
CAESAR II	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
CARMAGEDDON	CD 2.990	
CIVILIZATION II	CD 3.495	486, 8Mb SVGA
CONSTRUCTOR	CD 2.990	486, 8Mb SVGA
DARK COLONY	CD 1.995	
DRAGON LORE II	CD 1.990	486, 8Mb SVGA
DREAMS	CD 1.995	PENT, 16Mb SVGA
F-16 FIGHTING FALCON	CD 2.995	486, 16Mb SVGA
F-22 LIGHTNING II	CD 2.990	486, 8Mb SVGA
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
HEXEN II	CD 2.995	
HUNTER HUNTED	CD 2.495	
IGNITION	CD 2.990	PENT, 8Mb SVGA
IN THE 1st DEGREE	CD 2.990	486, 16Mb SVGA
INCUBATION	CD 2.995	
JOINT STRIKE FIGHTER	CD 2.995	
LARRY VII	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
LIGHTHOUSE	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
LITTLE BIG ADVENTURE 2	CD 2.990	PENT, 8Mb SVGA
LORDS OF THE REALM II	CD 2.495	486, 8Mb SVGA
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	CD 2.990	486, 8Mb SVGA
LUCASARTS LEGENDS: THE DIG	CD 2.990	486, 8Mb SVGA
MASTER OF ORION 2	CD 1.995	486, 8Mb SVGA
MDK	CD 2.995	PENT, 16Mb SVGA
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	CD 1.995	PENT, 16Mb SVGA
MYST	CD 2.990	
NASCAR RACING 2	CD 2.495	486, 16Mb SVGA
OUTPOST 2	CD 2.995	PENT, 16Mb SVGA
PACIFIC GENERAL	CD 2.995	
PHANTASMAGORIA II	CD 2.995	
POLICE QUEST SWAT	CD 2.995	486, 8Mb SVGA
RAYMAN	CD 3.495	486, 4Mb SVGA
REALMS OF THE HAUNTING	CD 1.990	486, 8Mb SVGA
REDLINE RACER	CD 4.995	
RESIDENT EVIL	CD 2.990	
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	CD 2.495	486, 8Mb SVGA
SCREAMER RALLY	CD 1.990	PENT, 16Mb SVGA
STAR TREK GENERATIONS	CD 1.995	
STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II	CD 2.990	
STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR	CD 3.990	
SUPER EF 2000	CD 2.990	
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	CD 3.495	PENT, 8Mb SVGA
TOONSTRUCK	CD 1.990	486, 8Mb SVGA
TOTAL ANNIHILATION	CD 2.990	
URBAN ASSAULT	CD 2.995	
VERSALLES	CD 2.995	
XENOCRACY	CD 3.995	

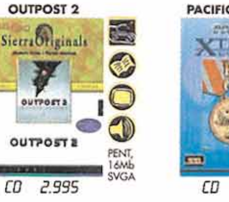








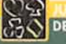








 AVENTURA GRÁFICA
  DEPORTE
   LUCHA
   JUEGOS DE MESA
  PACKS
    PLATAFORMAS
  ROL
     ARCADE
  SIMULADORES
   VIDEO AVENTURA
    ESTRATEGIA

¿Cuál... será la principal innovación que tendrá «Quake III» con respecto a «Quake II»?

¿Cuándo... estará disponible la demo de «Diablo II», uno de los juegos de Blizzard más esperado?

¿Qué... ha pasado con el juego «Everquest» que prometía desbancar a «Ultima Online»"?

¿Cuánto... tiempo más vamos a tener que esperar para poder ver al angelito de «Mesiah» en acción?



FORMIDABLE...

La Wormnet que Team 17 ha puesto ya en marcha con motivo del lanzamiento de su último producto, «Worms Armageddon». Miles de personas han entrado ya en este servidor, disputando las más disparatadas batallas gusaniles con gente que, en muchos casos, estaba al otro lado del planeta. El sistema de menús intuitivo y la perfecta conexión que se consigue con los ordenadores de la compañía, convierten a este «Worms Armageddon» en uno de los títulos predilectos para el juego online.

LAMENTABLE...

El retraso desmesurado que sufren algunos títulos por causas completamente ajenas a la programación o diseño del mismo. Vale que la compañía se pase uno o dos meses de la fecha de lanzamiento, por darle a su producto los últimos retoques y dejarlo niquelado, pero es que en muchos casos hablamos de años, lo cual repercute en el mismo juego, ya que sin quererlo se queda completamente obsoleto, porque el progreso informático no cesa y siempre hay alguien mucho más rápido a la hora de hacer un producto muy parecido y que se adapta mejor a las exigencias tecnológicas del momento.

HACE 10 AÑOS

En el número 12 de la segunda época traíamos «Rescate Atlántida», «Perico Delgado», «Gonzzalezz», y además se buscaba al campeón de videojuegos para participar en el 1 European Video-games Challenge, y las secciones habituales, claro.



Humor

por Ventura y Nieto



LO MEJOR DEL MES

Por fin podemos disfrutar los usuarios de PC de uno de los juegos que en un principio únicamente salió para PlayStation y que es una auténtica maravilla: «Resident Evil 2». Los señores de Capcom no se han limitado a versionar todos los datos, sino que han incluido una serie de mejoras y nuevas modalidades de juego que nos compensan, en parte, de la larga espera a la que nos han tenido sometidos. Gráficos más nítidos, movimientos más fluidos, tiempos de carga mucho menores..., este título de verdad va a dar el campanazo entre todos los amantes de una buena aventura llena de sustos y acción salvaje.



¿Qué he hecho yo para merecer esto?

En la carta de hoy, descubrimos la falta de interés que algunas compañías de hardware ponen a la hora de actualizar sus páginas web o de incluir en ellas las últimas versiones de los drivers para sus productos. Éste es el caso concreto de *Guillemot* y del usuario *Jordi García Oria*, que tuvo que enfrentarse a este problema, al final solucionado por una empresa rival:

Poseo un Pentium 166 desde hace casi dos años, un ordenador bastante potente del que no me podía quejar (al menos hasta no hace mucho). Pero últimamente había visto cómo en el mercado iban apareciendo esos bichos raros llamados "tarjetas aceleradoras 3D". Al principio no les di importancia, pero luego me di cuenta de que fueron "apoderándose" del mercado –hoy en día no hay juego que no las utilice–, y hacia Octubre del año pasado decidí adquirir una. Después de consultar y preguntar, me recomendaron que comprara una tarjeta con el chip Voodoo, ya que el Voodoo2 consume más tiempo de procesador y con el mío no iría al 100% –además del consiguiente ahorro de dinero– y adquirí una Maxi Gamer 3Dfx. Al principio todo era una maravilla: al fin podía jugar a todos los juegos que antes me eran vetados. El único que me daba problemas era «Final Fantasy VII», que se me colgaba en las escenas de combate, pero lo solucioné instalando los drivers GENÉRICOS de Voodoo que traía el CD de instalación –ojo al dato, los genéricos son mejores que los de la propia casa–. Una vez resuelto esto, llegó a mi disco duro «Carmageddon II», que no se conformaba con los drivers existentes y sólo detectaba 2 MB de memoria en la tarjeta. Entonces decidí acudir al web de Guillemot para bajarme los drivers de la Maxi. Cuál fue mi sorpresa cuando veo que los más actualizados son de Octubre de 1.997, incluso de un año antes de que me la comprara. Aún así los bajé y de nuevo quedé sorprendido al ver que eran los mismos que venían en el CD que acompañaba a la tarjeta.

Que no me digan que no los actualizan porque no hay nada que retocar, porque si fuese así yo no habría tenido todos los problemas con los que me he encontrado, lo cual demuestra que los drivers son una m.. Después de mucho pelearme con la tarjeta y de buscar y rebuscar drivers (que no funcionaban correctamente; el mayor problema radicaba en que el «Final Fantasy VII» no me detectaba la aceleradora) se me ocurrió visitar la Web de Diamond, recordando que ellos fueron los creadores de la mítica Monster. Sin dudarlo, cogí los drivers, que resultaron prodigiosos: nuevas y más completas opciones en el panel de configuración de la pantalla, NINGÚN problema con NINGÚN juego y una gran alegría por haber solucionado el problema. Me parece muy bien que se pretenda que la gente actualice sus equipos, pero al menos deberían dejar la libertad de no hacerlo, ya que si no esto se convierte en poco menos que una dictadura. La "hábil" maniobra de no actualizar los drivers demuestra, o bien la poca profesionalidad de la compañía, o una política tirana de coacción a la actualización de los equipos...

La moraleja de esta carta va para la compañía culpable de desidia, la cual tendrá que apuntarse el cuento sino quiere perder clientes que no dudarán ni un momento en adquirir los productos de otra empresa, que de verdad tiene interés a la hora de mejorar su atención al público. Si os ha ocurrido algún problema por el estilo, o tenéis alguna experiencia que contarnos, enviarnos una carta a la siguiente dirección:

MICROMANÍA
C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis indicar en el sobre la reseña
EL SECTOR CRÍTICO.
También podéis mandarnos un e-mail a la siguiente dirección de correo:
sectorcritico.micromania@hobbypress.es

GOTAS ÁCIDAS EN MICROMANÍA

ON LINE

A partir de este mes vamos a incluir en estas páginas un apartado en el que sonsacaremos retazos de la sección Forum de nuestra revista On Line hermana. Los Forums tiene la peculiaridad de que están hechos por vosotros, los lectores, y en ellos se puede decir todo lo que se quiera, siempre y cuando se guarden las formas. Esto da pie a que se formen situaciones harto enrevesadas, divertidas o, cuando menos, curiosas que trataremos de plasmar aquí para que aquellos que no conocen Micromanía On Line sepan todo lo que se están perdiendo:

La piratería de PSX... hace millones. ARKANCE

Tanto que se habla sobre piratería de la PlayStation... y unos de los más beneficiados ha sido la propia casa Sony. ¿Cuánta gente se ha comprado la PSX gracias al milagro del chip? Con comprar una consola de Sony ya se forran... Yo tengo una, y no me compré la N64 por el elevado precio del Doctor V64 (para copiar juegos...).

La violencia en los videojuegos: Invento de la prensa. RKAD

Hace un tiempo vi un reportaje debido a «Carmagedon II» en el cual la información al respecto brillaba por su ausencia, y se limitaba a decir que el juego te daba más puntos por matar mujeres embarazadas y cosas así. Personalmente no puedo decir ni que sea verdad ni que sea mentira, porque no he jugado. Hasta que uno de los responsables de su distribución en España salió en El País afirmando que lo dicho era absolutamente falso.

Micromanía necesita un club de 3d shooters. YOMISMO

Me refiero a la versión impresa. No entiendo cómo hay un club de estrategas, otro de aventureros, otros de JDR, y no existe uno para este tipo de juegos, que son de los que más tirón popular tienen. ¿Estáis de acuerdo?

Me da risa la prensa inglesa. CLOUD

He adquirido una de las tantas revistas que se publican en Inglaterra y por poco no se me salen los ojos de las tonterías que decían:
- «Tomb Raider 3» recibía la máxima nota y le decían "el mejor «Tomb Raider» de todos", "INMEJORABLE"...
- «FIFA 98» le ponían una nota mínima y criticándolo sin parar.
- «Sin» tiene una nota buena, pero sin llegar a la gran nota que se merece.
Estas son solo algunas de las barbaridades (para nosotros) que decía la revista que compré.

«PC Fútbol 7», la peor de la saga. DAVID

Estoy más que decepcionado con la última entrega de «PC Fútbol». Lo llevo comprando desde el 5.0 y la verdad es que es un gran juego para el precio que tiene. No obstante, tiene una sobredosis de fallos, como por ejemplo los largos ratos de espera que se producen cada vez que se carga una liga o cuando vas a jugar un partido (te da tiempo de pasear al perro). Del simulador no quiero ni hablar de lo malo que es. En el 6.0 no lo puse muchas veces y éste no quiero ni mirarlo. Todos estos fallos lo único que hacen es fastidiar a los aficionados de este juego que, aunque sigue siendo bueno, habría que mejorarlo mucho.

LOS JUEGOS DEL MES

JUEGO	ACELERACIÓN 3D	CPU MÍNIMA	CPU RECOM.	MEMORIA	DISCO DURO	PUNTUACIÓN	MULTIJUGADOR
ABE´S EXODDUS	NINGUNA	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	96 MB	90	NO
ACTUA SOCCER 3	NINGUNA	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	84 MB	79	LAN
EXCESSIVE SPEED	NINGUNA	PENTIUM/100	PENTIUM/166	16 MB (32 MB RECOM.)	36 MB	68	LAN
EXTREME G 2	VOODOO	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	50 MB	69	LAN, SERIE
FALLOUT 2	NINGUNA	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	90 MB	86	NO
FIGHTER PILOT	VOODOO	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	40 MB	68	LAN
GLOVER	VOODOO	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	120 MB	66	NO
IMPERIALISM 2	NINGUNA	PENTIUM/133	PENTIUM/166	16 MB (64 MB RECOM.)	110 MB	82	MODEM, LAN
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	VOODOO, DIRECT 3D	PENTIUM/166	PENTIUM/200	24 MB (64 MB RECOM.)	100 MB	****	INTERNET, LAN, SERIE
RESIDENT EVIL 2	VOODOO, VERITE, RIVA, RAGE	PENTIUM/166	PENTIUM/200	24 MB (64 MB RECOM.)	110-550 MB	90	NO
ROLLCAGE	VOODOO, DIRECT 3D	PENTIUM/166	PENTIUM/200	24 MB (64 MB RECOM.)	90-140 MB	90	INTERNET, LAN, SERIE
SIMCITY 3000	NINGUNA	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	65 MB	81	INTERNET, LAN, SERIE
SIMON THE SORCERER PINBALL	NINGUNA	PENTIUM/75	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	68 MB	*	NO
SIMON THE SORCERER PUZZLE PACK	NINGUNA	PENTIUM/75	PENTIUM/200	16 MB (32 MB RECOM.)	68 MB	63	NO
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	VOODOO, VERITE, RIVA	PENTIUM/166	PENTIUM/200	32 MB (64 MB RECOM.)	200 MB	93	INTERNET, LAN
S.W.A.T. 2	NINGUNA	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	50-120 MB	70	NO
TUROK 2	VOODOO, RIVA, MILLENIUM	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	140 MB	65	INTERNET, LAN, SERIE
ULTRAFIGHTER	NINGUNA	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	70 MB	*	MODEM, LAN
WAR OF THE WORLDS	NINGUNA	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	80 MB	74	INTERNET, LAN
WARHAMER 40K: CHAOS GATE	NINGUNA	PENTIUM/133	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	112 MB	86	MODEM, LAN, SERIE
WORMS ARMAGEDDON	NINGUNA	PENTIUM/166	PENTIUM/200	16 MB (64 MB RECOM.)	230 MB	91	INTERNET, LAN

• Los programas comentados este cuadro son sólo de PC.

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y ademas

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 91 654 84 19 ó 654 72 18. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 91 654 58 72 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es



